

3 VOLLVERSIONEN / DM 7,50
Jack Nicklaus Golf Tour Collection · Transarctica · MIG-29 Fulcrum ·
PC Joker
Mehr Spaß am Computer!
B 12623 E
Februar 97
DM 7,50 / öS 60,-
sfr 7,50 / hfl 9,90
Lit 8.800/Dkr 41.50
02
4 344225 407500
Heft & Spiel
2/97
3 Vollversionen
Jack Nicklaus
Golf Tour Collection
Transarctica
MIG-29 Fulcrum
7,50 DM
Pharao
135 SEITEN
AKTUELLE TESTS, PREVIEWS UND LÖSUNGSHILFEN
Have a N.I.C.E day
Perry Rhodan
Star Trek: Starfleet Academy
Das Schwarze Auge III
Diablo
Phantasmagoria 2
Sim Copter
Holiday Island
Power F1
Dragon Lore II
SPECIAL ABENTEUERSPIELE
3 DEUTSCHE VOLLVERSIONEN
Jack Nicklaus Golf Tour Collection · Transarctica · MIG-29 Fulcrum



AM HARDWARE-KARUSSELL

Haben Sie diese Weihnachten einen neuen Computer unter dem Baum gefunden? Wie schön für Sie! Gar einen mit zumindest einem Pentium-Prozessor mit 166 MHz unter der Haube? Das ist besonders schön, denn mit weniger Rechenleistung ist ein erklecklicher Teil der aktuellen Neuerscheinungen kaum noch vernünftig spielbar. Einige davon, wie etwa das lang erwartete „FIFA 97", wollen sich aber offenbar mit der Hardware von heute gar nicht mehr begnügen – sind das nun Pionierwerke prophetischer Hersteller, oder handelt es sich dabei schlicht um nicht optimal programmierte Software?

Für erstgenannte These mag immerhin sprechen, daß Intel noch im Lauf dieses Jahres den Markt mit den sogenannten MMX-Chips (das sind Prozessoren, die diverse Multimedia-Funktionen bereits fest integriert haben) zu revolutionieren gedenkt. Und in der Tat wird bereits eifrig an entsprechenden Spielen gearbeitet, die dann wohl auf der aktuellen Rechnergeneration komplett ihren Dienst verweigern dürften. Angesichts Ihres neuen PCs ist das weniger schön, nicht wahr? Es mag Sie aber trösten, daß es anderen nicht besser ergeht: Erst kürzlich mußte mein nur gut zwei Jahre alter 486 DX2/66 (einst die teuer bezahlte Speerspitze der PC-Technologie) einem P200 (derzeit die immer noch nicht ganz billige Speerspitze der PC-Technologie) in meinem privaten Computerzimmer weichen...

Falls Sie nun neidvoll einwenden, daß man bei meinem Job seine neuen Computer zumindest beim Finanzamt geltend machen könne, dann haben Sie gottlob recht. Angesichts der zentrifugenartigen Drehgeschwindigkeit des Hardware-Karussells ist das jedermann nur zu wünschen; Sie sollten also vielleicht mal mit Ihrem Steuerberater reden. Darüber hinaus sollten Sie Ihren Rechner nutzen, so viel beziehungsweise so lange es noch geht. Ob Sun-Chef Scott McNeally wohl auch diese Entwicklung im Hinterkopf hatte, als er letzthin bei der Vorstellung eines neuen JAVA-Netzcomputers (NC) sagte: „PCs sind etwas für Leute, die sich beschäftigen wollen"?

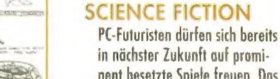
In diesem Sinne zum Schluß die guten Nachrichten: Bei der Auswahl der Spiele für unsere Begleit-CD werden wir weiterhin darauf achten, Ihnen qualitativ hochwertige Vollversionen bieten zu können, die auch ohne futuristisches Equipment noch beste Unterhaltung garantieren. Letztere wünsche ich Ihnen nun mit vorliegender Ausgabe, wobei gleich drei packende Programme aus verschiedenen Genres für Spaß und Spannung jenseits der Heftseiten sorgen.



Ihr Michael Labiner







SCIENCE FICTION

PC-Futuristen dürfen sich bereits in nächster Zukunft auf prominent besetzte Spiele freuen. Das Strategenepos **Perry Rhodan: Operation Eastside** und die Space Opera **Star Trek: Starfleet Academy** stehen kurz vor der Fertigstellung. Viele Bilder und noch mehr Informationen auf den
Seiten 16 und 20

SPECIAL

Unser großer Genrerückblick auf **Adventures** läßt den Siegeszug der Grafikabenteuer nochmals Revue passieren: Anhand der wichtigsten Bei-Spiele zeichnen wir den Übergang vom spielbaren Buch zum interaktiven Film nach.
Seite 122



PREISAUSSCHREIBEN

Bei der **Cyberstorm Competition** können Sie u.a. einen Weekendtrip für zwei Personen nach London gewinnen! Versuchen Sie Ihr Glück auf der
Seite 79

Hot Spot

Titel in rot = Titelstory

Lösungshilfen

Online Guide

HORROR

Das blanke Entsetzen vor dem Bildschirm verspricht Sierras fortgesetzter Schocker **Phantasmagoria II**, während Blizzard bis zu vier Rollenspieler in die Multiplayer-Hölle von **Diablo** einlädt. Unsere Redaktionsteufel bitten zum Test auf den

Seiten 30 und 54





FANTASY

Bei Rollenspielen spielt meist die Phantasie eine Rolle, so auch in **Das schwarze Auge 3: Schatten über Riva**. Doch hat der Besuch in Aventurien in der Tat auch seine Schattenseiten. Ob das auch für **Dragon Lore II** gilt, erfahren Sie auf den

Seiten 42 bzw. 50



Rubriken

STÄDTE & INSELN

Mit **Sim Copter** darf man zu Rettungsflügen durch die Städte von „Sim City 2000" starten, am **Holiday Island** warten der Bau und die Verwaltung von Bettenburgen. Was ist von Maxis allererster Flugsimulation zu halten, was von Sunflowers neuem Arbeitsurlaub für Wirtschaftsstrategen?

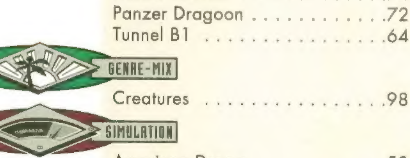
Seiten 60 und 66



Spieletests

ABENTEUER

ACTION



GENRE-MIX



SIMULATION

SPORT



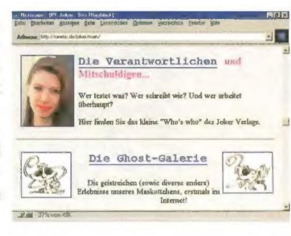
STRATEGIE



aus der Redaktion

NETZ-WERK

Ein Online-Guide als regelmäßige Rubrik im Heft, aber keine **eigene Homepage im Netz** – so konnte es nicht weitergehen. Ergo wird derzeit mit Hochdruck an der Gestaltung unserer Internetadresse gearbeitet. Bereits jetzt können Surfer das Magazin unter der URL **http://www.cinetic.de/joker** online abonnieren, sich einen Überblick über das Angebot der aktuellen und kommenden Ausgabe verschaffen, Links erkunden sowie eine kleine Bildergalerie aus dem Redaktionsalltag bewundern. Für die Zukunft geplant sind zudem News und Gerüchte aus der Branche, eine Release-Liste und einiges mehr. Einen Vorteil haben die noch nicht abgeschlossenen Bauarbeiten freilich: Wer noch Anregungen bezüglich Gestaltung und Themenauswahl anbringen möchte, kann das gerne unter nachfolgenden Anschriften tun.



Joker Verlag
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

E-Mail Internet:
jokerpost@aol.com

E-Mail AOL:
jokerpost

E-Mail Compuserve:
104125,1742

JE SPÄTER DER ARBEITSTAG...



...desto netter die Gäste: Hier eine kleine Auflistung von Redaktionsbesuchern der letzten Wochen. **Stefan Blanck** (FanPro) und **Armin Gessert** (Spellbound) brachten „Perry Rhodan" persönlich in Baldham vorbei. Zwei gestandene Kerle und ein gestandener Großadministrator auf „Operation Eastside" in der kosmischen Provinz Bayern. Mit dem liebenswerten **Tony Love** (nomen est omen) brauste ein Veteran des Spielegeschäfts und Fan schneller Autos durch die Redaktion. Mehr zum Kopf der Programmiertruppe Teque und ihrem neuen Titel „Power F1" im Test mit integriertem Interview.



Das Ehepaar **Linda & Ian Currie** (Spieldesigner/in und Produzent/in für Sir-Tech) lud zwecks Vorstellung des neuen Rolli-Abenteuers „Wizardry: Nemesis" ins Münchener City Hilton. Doch auch der noble Rahmen konnte die Bugs im Programm nicht ganz übertünchen.

DER HYPE DES JAHRES

Apropos Online: Worüber wir uns hier eigentlich täglich ärgern, das ist die Unverfrorenheit, mit der momentan allüberall die sogenannten **Netz-PCs** angepriesen werden. Sicher ist der Gedanke eines preiswerten Rechners, der rein über das Netz mit der immer neuesten Software versorgt wird, zunächst sehr verlockend. Doch gibt es für den User mit noch viel größerer Sicherheit ein böses Erwachen, sobald er mit den praktischen Problemen des Konzepts (lange Übertragungszeiten, viele Unterbrechungen) konfrontiert wird – von der bald astronomischen Telefonrechnung ganz zu schweigen. Es drängt sich somit der unschöne Verdacht auf, daß hier zum Teil nur veraltete Prozessoren in Gehäusen ohne Festplatte verramscht werden sollen.

MESSE TR(O)UBEL

Nach langen Diskussionen („Ist das nicht immer noch eine Amiga-Show?") sind zwei Redakteure teils auf eigene Kosten zur **Computer 96** nach Köln gereist – und auch die Münchener **Bits & Fun** wurde von uns halb privat, halb offiziell heimgesucht. Warum die Domstadt für PC-User nur begrenzt und die bayerische Messe bloß für Flohmarkt-Fans eine Reise wert war, schildern wir Ihnen wenige Seiten weiter.

NEUE HEIMAT

An dieser Stelle haben wir Sie in der letzten Ausgabe mit Impressionen von unserem Umzug beglückt – mittlerweile kann sich hier schon kaum einer mehr vorstellen, jemals woanders gearbeitet zu haben. Diesmal also ein paar **Eindrücke unserer neuen Wirkungsstätte**. Und sei es nur, um dem einen oder anderen zu zeigen, daß der Kaffee in Redaktionen auch nur mit Wasser gekocht wird. Denn oft wollen uns Leser ja besuchen und in diesem Zusammenhang nicht glauben, daß schlichte Büros voller hart arbeitender Leute kein allzu spannender Anblick sind...





Transarctica

HANDBUCH & INSTALLATION

Auf der CD befindet sich im Verzeichnis TRANSA\MANUAL\DEUTSCH ein mit Zeichnungen hübsch illustriertes Online-Handbuch samt Infos zum Hintergrund des Spiels, welches mit dem „Acrobat Reader" angeschaut werden kann. Sofern nicht vorhanden, läßt sich dessen Win 95-Version installieren, indem im Verzeichnis ACROBAT\WIN\DEUTSCH der Befehl ACROREAD.EXE gestartet wird. Alternativ kann man ihn via ACROBAT\DOS\INSTALL.EXE installieren. Um das Spiel selbst in Gang zu bringen, muß man auf die DOS-Ebene wechseln, wobei das DOS-Fenster unter START/PROGRAMME in Win 95 genügt. Nun wechselt man mit „D:" auf das CD-Laufwerk und gibt dort den Befehl „TAINSTHD D: C:" ein bzw. die entsprechenden Bezeichnungen, falls CD-Drive oder Festplatte anders benannt sind.


Alle schimpfen auf das Wetter, doch die Bahn fährt immer...

Transarctica benötigt ca. 580 KB freien Grundspeicher. Unter DOS läßt sich dieser problemlos bereitstellen, unter Win 95 jedoch häufig nicht so ohne weiteres. Hier ein Kniff, der das Programm dennoch in aller Regel sofort startet: Verzeichnis TRANSA öffnen, rechtsklicken auf das Start-Icon. Jetzt auf „Eigenschaften", dann „Programm", schließlich „Erweitert". Option „Neue MS-DOS-Konfiguration angeben" anklicken. Fenster zu AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS einfach mit OK bestätigen, vorheriges Menü ebenfalls durch OK beenden. Nun im TRANSA-Fenster neues MS-DOS Starticon anklicken; der Rechner lädt dann automatisch DOS. Im Setup des Spieles nur noch PLAY anklicken. WICHTIG: Spiel IMMER korrekt mit der Tastenkombination CTRL-X (bzw. STRG-X) verlassen, da der Rechner sonst beim nächsten Bootvorgang erneut versucht, es zu starten. Zudem sollten Sie die Sprachabfrage mit den Zahlen des Ziffernblocks beantworten und die Namen Ihrer Spielstände vermerken, da Sie sie beim Laden eintippen müssen.
Sollten Sie trotz allem Probleme beim Start haben, so finden Sie auf der CD ein Readme-File namens TAREAD.TXT, in dem auf Sonderfälle eingegangen wird.

DIE PASSWÖRTER

Seite 7, Zeile 1, Wort 3: MATIN
Seite 10, Zeile 1, Wort 5: PHASES
Seite 12, Zeile 1, Wort 4: FIDELE
Seite 13, Zeile 1, Wort 3: CETTE
Seite 13, Zeile 1, Wort 4: ROUE
Seite 16, Zeile 1, Wort 4: SONT
Seite 17, Zeile 1, Wort 2: VOIE
Seite 17, Zeile 2, Wort 1: CONTRE
Seite 18, Zeile 1, Wort 6: CARTE
Seite 22, Zeile 1, Wort 3: POURRA
Seite 22, Zeile 1, Wort 4: CHOISIR
Seite 23, Zeile 1, Wort 3: SONT
Seite 23, Zeile 1, Wort 5: DANS
Seite 24, Zeile 1, Wort 4: DES
Seite 29, Zeile 1, Wort 5: DEPLACE
Seite 29, Zeile 1, Wort 6: PAS


TRANSARCTICA

Eine Seite aus dem hübschen Online-Handbuch

MIG-29 Fulcrum

IM WESTEN NICHTS NEUES?

F-16, A-10 und wie sie alle heißen mögen: Die meisten westlichen Kampfflugzeuge waren bereits in Flugsimulationen verarbeitet worden, als sich der Eiserne Vorhang hob. Durch dieses politische Ereignis erhielten Spieldesigner erstmals auch über die Jäger des Ostblocks detaillierte Informationen. Die erste Umsetzung anno 1991 galt dem sagenumwobenen Wundervogel MiG-29 Fulcrum und überzeugte durch ihre anfängerfreundliche und dennoch realistische Handhabung. Ende desselben Jahres präsentierte Domark mit „MiG-29M Super Fulcrum" bereits den Nachfolger – außer erweiterten Kampagnen hatte er jedoch kaum Neues zu bieten.




MiG-29: Ein Pionier der digitalen Fliegerei

HANDBUCH & INSTALLATION

Die deutschsprachige Anleitung befindet sich komplett auf CD im Ordner PRISM\MANUAL und enthält alle zum Spielen erforderlichen Informationen. Da das Spiel selbst direkt von CD läuft, ist eine Installation überflüssig. Das Programm legt jedoch automatisch einen Ordner namens „PRISM\MIG29" auf der Festplatte an, in welchem Joystickeinstellung und Piloten gespeichert werden. Zur Joystickkalibrierung geben Sie vom CD-Hauptverzeichnis MIGSETUP ein, zum Spielstart ebendort den Befehl GOMIG oder unter PRISM\MIG29 den Befehl MIG-29. Unter Win 95 genügt ein Doppelklick auf die entsprechenden Icons.




Rußland ist groß und bietet die unterschiedlichsten Szenarien

Jack Nicklaus Golf - Tour Collection

Signature Edition Vol. I & II plus Course Design

GOLF VOM FEINSTEN

Accolades Sportsim für bis zu vier Golfer vor einem Monitor ist bekannt für ihre komfortable Steuerung und die sehenswerte Präsentation. Hier erhalten Sie neben den beiden originalen Golfplätzen der „Signature Edition" auch noch sämtliche 14 Zusatzkurse der extra veröffentlichten „Jack Nicklaus Signature Edition Vol. I und Vol. II". Mehr noch, mittels des beigefügten Editors lassen sich sogar eigene Parcours erstellen – was übrigens auch für den dann in der Endversion zu diesem Programm kompatiblen Kursdesigner des kommenden „Jack Nicklaus 4" (siehe Preview) gilt, von dem wir Ihnen noch eine nutzbare Demoversion dazugepackt haben. Wiewohl eine vollständige Anleitung in deutscher Sprache auf der CD zu finden ist, verdient das ebenso praktische wie motivierende Handling des Programms eine eigene Erwähnung: Mit Maus oder Tastatur muß zur Schlagausführung ein am unteren Bildrand postierter Powerbalken durch einen dreifachen Klick exakt abgestoppt werden. Auf dem Grün schließlich informiert ein Gitternetz über etwaige Bodenunebenheiten; danach geben zahlreiche Statistiken Auskunft über Bogeys und Birdies.



Dank des praktikablen Editors lassen sich beliebig viele Golfplätze anlegen

HANDBUCH & INSTALLATION

DOS-Benutzer können Jack Nicklaus sowohl direkt von der CD als auch nach vorheriger Installation (es werden ca. 5 MB benötigt) von der Festplatte aus starten. Zum Direktstart wechselt man auf das CD-Laufwerk und tippt dort den Befehl GOLF ein. Zur Installation geht man auf der CD in den Unterordner „Nicklaus". Dort tippt man den Befehl INSTALL ein und folgt ganz einfach den Bildschirmanweisungen. Der Kurseditor wird entweder direkt von der CD oder aber im Festplatten-Unterordner durch die Eingabe des Befehls DESIGN gestartet.

Win 95-User sollten in den DOS-Modus wechseln und dann gemäß der DOS-Installation vorgehen. Allerdings müssen sowohl die CD-ROM- als auch die Soundkartentreiber in den Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT vorhanden sein. Anderenfalls erfolgt die Installation unter Win 95 durch einen Doppelklick auf die im CD-Ordner „Nicklaus" befindliche Datei „install". Danach wechselt man in den DOS-Modus und kann das Spiel direkt von der Festplatte aus betreiben.

Das deutschsprachige Handbuch trägt den Namen „deutsch.pdf" und befindet sich im Hauptverzeichnis. Geöffnet werden kann es mittels des sowohl unter DOS als auch unter Win 95 lauffähigen „Acrobat Reader", der ebenfalls auf der CD (im Unterordner „Acrobat") schlummert.

BONUS: JACK NICKLAUS 4 COURSE DESIGNER – DEMO EDITION

Die nur unter Win 95 laufende Demoversion des Editors ist ein Bestandteil des in diesem Heft vorgestellten Titels „Jack Nicklaus 4". Zwecks der 24 MB Festplattenplatz verschlingenden Installation begibt man sich in den Unterordner „Demos". Hier klickt man die Datei „setup.exe" doppelt an und folgt den Bildschirmanweisungen. Gestartet wird der Editor dann über die Datei „gcd.exe". Damit ist es nun möglich, beliebig viele Golfplätze mit jeweils bis zu drei Löchern anzulegen. Wie das genau funktioniert, verrät das unter dem Namen „readme.txt" abgelegte Handbuch.



Das linke Bild entspricht der Blickrichtung, die durch den rechten gelben Pfeil angezeigt wird



Kein Spiel für Angsthasen

BONUS: ANGST

Als kleines Bonbon gibt's diesmal noch ein selbstlaufendes Demo der futuristischen 3D-Ballerei **Angst – Rahz's Revenge** von Tewi. Um den direkt von der CD-ROM lauffähigen und rund 100 MB großen AVI-Film ansehen zu können, wechselt man unter Windows 3.1/95 auf das CD-ROM-Laufwerk. Dort geht man in den Unterordner „Angst" und startet das File „Angstc.avi" durch einen Doppelklick.



FRÜH GEKAUFT, SCHNELL BEREUT

Augen auf beim Softwarekauf: Wer kürzlich beim Spieleimporteur Gameteks häufig verschobene Space-Opera **Battlecruiser 3000** erstanden hat, dürfte über eine **Masse von Programmfehlern** gestolpert sein – und kann jetzt nur noch auf Patches hoffen, deren Erscheinen hierzulande mehr als zweifelhaft ist. Jedenfalls hat der amerikanische Partner Acclaim die Sternen-Sim zwischenzeitlich wieder vom Markt genommen. Die deutsche Niederlassung von Gametek bittet um Geduld bis zur Veröffentlichung der lokalisierten und fehlerfreien Fassung im Februar.

NEUES VON AOL

Seit Anfang Dezember surft es sich bei America Online schneller und komfortabler: Die **AOL-Zugangssoftware 3.0** liegt als Gratis-CD (inkl. zehn Freistunden) beim Fachhändler bereit, wird an die Kunden verschickt oder kann über die Startseite des Online-Dienstes aus dem Netz geladen werden. Die neue Version wird neben der alten installiert, Paßwörter und andere Einstellungen bleiben dabei erhalten.
Damit sehen dann die Icons etwas mondäner aus, vor allem aber wurde der WWW-Browser beschleunigt und überarbeitet – ab sofort kann er z.B. Tabellen und Frames gemäß dem HTML 3.0-Standard korrekt darstellen. Bloß GIF-Animationen machen weiterhin Probleme, genauso einzelne Plug-Ins im Netscape-Standard wie z.B. Shockwave. Dafür wurde die ohnehin konkurrenzlos komfortable E-Mail-Funktion noch weiter verbessert: Elektronische Post darf innerhalb von AOL nun mit unterschiedlich großen sowie farbigen Schriften gestaltet werden. Generell ist zudem neuerdings eine Link-Funktion verfügbar. Dabei werden Passagen oder Adressen einfach markiert und holen dem Betrachter auf einen Klick hin sofort die entsprechende (Internet-) Seite auf den Schirm.

NEUES VON COMPUSERVE

CompuServe stellt seiner Anhängerschaft ab sofort **neue ISDN-Zugänge** zur Verfügung. Die Nummer des nächstliegenden Highspeed-Einwahlknotens läßt sich aus dem CS-Browser via „go zugang" erfragen. Urbane Netzwerker dürfen sich unterdessen über **Knoten mit preiswerter 01910-Nummer** freuen: Statt dem sündteuren Ferntarif fällt beim ländlichen Compu-Surf jetzt bloß noch das relativ preiswerte Citygeld an; der bisher übliche Telekomzuschlag auf diese Nummer ist ab sofort storniert. Mehr darüber läßt sich per „go ortstarif" ermitteln.



DEUTSCHLAND PRIVAT

Unter dem Titel **D-Sat** hat Topware eine **Sammlung russischer Satellitenbilder** in den Verkaufs-Orbit geschossen: Ganz Deutschland findet sich da in teils farbige, teils schwarzweiße Bilder untergliedert wieder. Die Karten liegen in sieben Zoomstufen (1:3.000.000 bis 1:10.000) vor. Sie belegen insgesamt 60 GB Speicherplatz und wurden durch ein neues Kompressionsverfahren namens „Lightning Strike" auf zwei CDs gepreßt – fein, nur ist der Bildaufbau dadurch etwas langsam.
Nach Eingabe eines Städte- oder Gemeindenamens zoomt das Windows-Tool automatisch in das gewünschte Gebiet, stellt das Ziel aber sehr unscharf dar und verfehlt es meist um einige Dutzend Kilometer. Autobahnen werden schön dargestellt, doch selbst riesige Wohnblöcke sind im grauschwarzen Allerlei oft kaum zu unterscheiden. Eine Orientierung ohne profunde Ortskenntnis ist somit ausgeschlossen. Mit Hilfe eingebauter Funktionen lassen sich grobe Strecken- und Flächenmessungen vornehmen, ansonsten stehen jedoch keine Arbeitshilfen zur Verfügung. Vor allem ist es nicht möglich, durch Anklicken einer Ortschaft deren Namen zu erfahren. Insgesamt also eine nette Idee, deren Umsetzung für 49,– DM allerdings noch zu wünschen übrig läßt.

DIGI-SPICKER

Wer das Kneipenpublikum nicht länger mit Querschlägern seiner Wurfpfeile traktieren will, kann mit NBGs **PC-Dart** trainieren. Für 398,– DM erhält man vom Fachhändler zwar nicht die hübschen Mädels auf dem Pressefoto, dafür aber sonst so allerlei: eine Plastikscheibe zum An-die-Wand-Hängen (im Turniermaß von 18 Zoll), sechs Softdarts, ein serielles Anschlußkabel sowie eine 3,5"-Diskette mit Windows- bzw. OS/2-Software. Maximal zwölf Werfer können sich so am PC in populären Spielmodi wie „Cricket", „501" oder „Round the Clock" messen.



CALL-A-NIKOLAUS

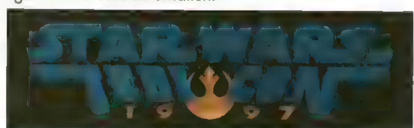
Die Feiertage sind zwar längst vorüber, doch das **Nokia 2110 Weihnachts-Set** trudelte halt erst kurz vor dem Fest bei uns ein. Hätten wir es Ihnen deshalb vorenthalten sollen? Undenkbar, denn wer weiß, wann man wieder ein technisch ausgereiftes Mobiltelefon in derart kitschiger Gestaltung zu sehen bekommt: Das Handy schmiegt sich in eine rot bepinselte, mit güldenen Sternchen und einem Konterfei von Santa Claus verzierte Schale. Neben vielen anderen Ruftönen läßt es auf Wunsch auch „Jingle Bells" erklingen und kann einen vollbeladenen Schlitten sowie etwas Schnee über das Display bewegen. Ob Ähnliches mit dem Faschingsprinzen oder dem Osterhasen geplant ist, weiß der Fachhändler um die Ecke.



STERNENKRIEG IN MÜNCHEN

Pünktlich zur Neuaufführung der drei bild- und tontechnisch aktualisierten Filme um den „Krieg der Sterne" veranstaltet der 6000 Mitglieder starke „Offizielle Star Wars Fan-Club" (übrigens europaweit die größte Vereinigung dieser Art) ein großes Happening: **Vom 29. bis 31. März** trifft man sich im Münchner Sheraton-Hotel zur **Jedi-Convention '97**. Angekündigt haben sich mit Anthony Daniels und David Prowse u.a. die originalen Darsteller von C3PO und Darth Vader. Auch Timothy Zahn, ein Drehbuchautor der drei geplanten Star Wars-Fortsetzungen, hat sein Erscheinen zugesagt. Außerdem plant der Augsburger Club die Präsentation von Videoclips aus der ILM-Effektschmiede, die Premiere neuer Spiele von Lucas Arts und einen Kostümwettbewerb. Nähere Informationen zur Hotelbuchung etc. sind gegen Einsendung eines mit 2,– DM frankierten Rückumschlags bei folgender Adresse zu erhalten:

Miracle Verlags GmbH
Robert Eiba
Perzheimstr. 18
86150 Augsburg





25.000 BEI WEB.DE



Der Initiator des deutschen Internet-Suchdienstes web.de hatte dieser Tage allen Grund zum Feiern: Mit dem Eintrag des Casinos Baden Baden konnte das Cinetic-Team Ende 1996 den 25.000sten deutschsprachigen Server in das Verzeichnis aufnehmen. Ein Grund mehr für alle WWWeber, den kostenlosen Suchservice unter der Adresse **http://web.de** in Anspruch zu nehmen.

RECHTSCHREIB-AUTOMATIK

Aller Kritik zum Trotz ist die Rechtschreibreform wohl nicht mehr aufzuhalten. Daher hat man bei Langenscheidt nun **Neue Rechtschreibung – das Prüfprogramm** auf CD-ROM gepreßt. Es konvertiert Dokumente im RTF-Format (wie es z.B. das Windows-Wordpad verarbeitet) selbständig ins Neudeutsche, wobei geänderte Schreibweisen und Silbentrennungen farblich gekennzeichnet werden. Fehler sollen wegen des viele Millionen Begriffe umfassenden Wortschatzes angeblich selten vorkommen. Benötigt werden ein Windows-PC und 49,– DM für den Fachhändler.





COMPUTER '96 IN KÖLN

Zwischen dem 15. und 17. November kamen knapp 60.000 Computerfans auf das Messegelände der Domstadt. Schließlich lautete das Motto der traditionsreichen Veranstaltung auch COME – was für Computer, Online, Multimedia und Entertainment steht.

Neben Hard- bzw. Software zu Dumpingpreisen fanden vor allem die zahlreichen Sonderaktionen der Aussteller reges Interesse. Bei Software 2000 wartete man allerdings vergeblich auf den angekündigten Formel 1 Piloten **Heinz-Harald Frentzen**, der mußte sich bei seinem neuen Brötchengeber Williams warmfahren. Dafür war der ehemalige Ralley-Weltmeister **Walter Röhrl** beim Start einer großen Verlosung anwesend: Die Eutiner Softwareschmiede hat anläßlich des zehnjährigen Firmenjubiläums einen Porsche Boxter oder 80.000 Mark in bar als Hauptpreis ausgelobt. Der zweite Sieger darf mit Begleitung eine Woche in Las Vegas zocken.

Am Stand von Electronic Arts kommentierte NDR-Moderator **Stefan Hempel FIFA 97**-Matches auf einer Großbildwand. Mit Smudo und Thomas D. lieferten sich da u.a. auch zwei Mitglieder der **Fantastischen Vier** Kickerduelle. An prominenten Neuerscheinungen präsentierte man unterdessen die für das Frühjahr angekündigten Novalogic-Titel **Comanche 3** und **Armored Fist 2**.

Magic Bytes hatte eigens für Probefahrten mit der Action-Raserei **Have a N.I.C.E. day** einen kleinen Fiat in die Halle verfrachtet. Das Auto war stets so dicht umlagert wie die RTL-Bühne, wo Stars aus der Show **Samstag Nacht** oder der Seifenoper **Unter uns** zur Autogrammstunde baten.

Bei Acclaim verriet uns der Pressesprecher Reza Menari, daß der zweite Teil der am Nintendo 64 beeindruckenden Dino-Jagd **Turok** auch für den PC umgesetzt werden soll. Nebenbei ließ er sich beim Spielen des Actiongames **MDK** über die Schulter schauen – bis alle Welt randarf, dürfte es jedoch noch ein Weilchen dauern.

Weiterhin gesichtet: mehrere Lara Crofts auf Werbefeldzug für **Tomb Raider** und eine sechs Meter hohe Freeclimbingwand, wo sich sportliche Besucher allerlei Preise erklettern konnten. Insgesamt also viel Unterhaltung fürs Volk, aber wenig berichtenswerte Neuerscheinungen. Die Aussteller waren's angesichts eines (überwiegend an Schnäppchenständen erzielten) Umsatzes in Millionenhöhe dennoch zufrieden, und so ist die Computer '97 bereits fest geplant. Am 14. November soll der Startschuß für die nächste Ausgabe von Europas größter Consumer-Messe für Computer fallen. (st)

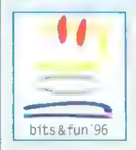

Der Hauptgewinn bei Software 2000


Pressesprecher Uwe Fürstenberg von Software 2000 im Gespräch mit Walter Röhrl


Stefan Hempel, Smudo und Thomas D. bei Electronic Arts


Lara lebt

BITS & FUN '96



Deutlich unter dem Kölner Niveau angesiedelt und deshalb für PC-Spieler noch weniger ergiebig war die zweite Bits & Fun vom 22. bis 24. November in München. Namhafte Hersteller waren hier kaum vertreten, dafür jede Menge Kleinststände mit mehr oder minder preiswert offerierter Hard- und Software. Nur vereinzelt traf man auf Publikumsmagneten wie den VR-Ritt auf fliegenden Teppichen. Für Unterhaltung war daher in erster Linie das Programm auf der Showbits-Bühne zuständig: Live-Acts wie **Sista Sista**, Talkrunden und die Verleihung des Music-Awards, der der besten unter den knapp 500 eingesandten Dancefloor-Nummern 10.000 Märker einbrachte.



Viel Spaß bei Angst und

– überleben ist alles.

A.N.G.S.T.

Sie befinden sich in Future City im Jahre 2026. Die Bewohner dieser Großstadt wissen nicht, daß sie eigentlich für Genexperimente in einer Teststadt leben, die nur zu diesem Zweck gegründet wurde.

Am Abend des 19. Februar 2026 bricht dann die Katastrophe über die Stadt herein. Die Biomonitore melden, daß die BioGards in Future City außer Kontrolle geraten sind und Menschen angreifen! Die Biomonitore fallen schließlich komplett aus und Meldungen über „seltsame Wesen" nehmen überhand. Kurz darauf bricht jegliche Kommunikation ab . . . .

Jetzt gilt es sich zu wehren, denn die Monster wollen Krieg! Ein anspruchsvoller Kampf beginnt!

Lebensecht animierte Monster auf ihren saurierähnlichen Reittieren werden Ihnen Auge in Auge gegenüberstehen – mit bloßem Rumballern kommen Sie da nicht weiter. Intelligente Gegner mit ausgefeilten, dramatischen Reaktionen auf Umwelteinflüsse erfordern kluge Strategien. Steigen Sie ein in dieses Echtzeit-Abenteuer, das Sie in der Ich-Perspektive so richtig hautnah erleben können!

- Spiel komplett in Deutsch
- Eingebauter „Halbgott-Modus" ... lösen Sie das Spiel noch in diesem Leben!



- Hervorragende Echtzeit 3D Engine

ISBN 3-89627-815-0
DM 49,-* ÖS 418,-* sFr 49,-*

- CD.Audio Tracks passend zum Spiel für das „ultimative" Spiele-Feeling



gibt's überall wo es Bücher und Software gibt...

* unverbindliche Preisempfehlung

Über 400 Produkte mit allen Infos online!
GO tewi (CIS)
http://www.tewi.de (WWW)

tewi Verlag GmbH
Riesstraße 25/ Haus D
80992 München
Tel.: 089/14 31 24 70
Fax: 089/14 31 24 69

tewi
Ein Unternehmen von SoftKey International

FANTASY PRODUCTIONS

Der Spieleriese aus Erkrath begann 1977 als Zwei-Mann-Unternehmen, damals noch in Düsseldorf und unter dem Namen „Fantastic Shop". Gründervater Werner Fuchs machte sich schnell einen Namen als Spezialist für Importe und konnte unter anderem einen Lizenzvertrag mit FASA ergattern. Neben der Kooperation mit Schmidt Spiele in Sachen **Das Schwarze Auge** legte dieser den Grundstein des heutigen Erfolges mit Strategie- und Rollenspieltiteln wie **Shadowrun**, **BattleTech** und **Earthdawn**.
Das Perry-Projekt stand anfangs freilich unter einem unglücklichen Stern: Ein erster Versuch in Richtung Rollenspiel sollte zunächst von Attic Software realisiert werden, doch die Truppe um Guido Henkel war mit der Versoftung von „DSA" voll ausgelastet. Also wurde ein ganz neues Programmierteam extra für diesen Auftrag zusammengestellt. Dessen Arbeitsergebnisse blieben jedoch deutlich hinter dem Standard des Jahres 1995 zurück, sodaß die Entwicklung gestoppt und letzten Endes ganz begraben wurde. Bis man mit Spellbound Software den Partner für ein interkosmisches Strategical fand...



Stefan Blanck, PR-Projektleiter bei FanPro

SPELLBOUND SOFTWARE

Obschon seit fast 13 Jahren im Geschäft, kennt man dieses Entwicklerteam kaum. Dabei war Spellbound zunächst an einigen Spielen des deutschen Herstellers Rainbow Arts beteiligt, wenn Oldies wie **Bad Cat** oder **Hard'n'Heavy** freilich auch nur für seinerzeit aktuelle 8 bzw. 16 Bit-Systeme wie Commodore C-64, Amiga und Atari ST erschienen. Später programmierte man für Blue Byte, und zwar den auch am PC bekannten Tennisklassiker **Great Courts** und das 1995 erschienene Digi-Brettspiel **Die total verrückte Rallye**. An **Das Schwarze Auge III: Schatten über Riva** ist Spellbound im Grafikbereich ebenfalls beteiligt, und das Perry Rhodan Game wird in Zusammenarbeit mit FanPro gar komplett von der in Kehl ansässigen Truppe entwickelt.



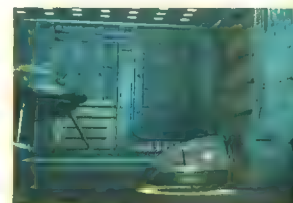
Armin Gessert, Direktor von Spellbound Software

Perry Rhodan

OPERATION EASTSIDE

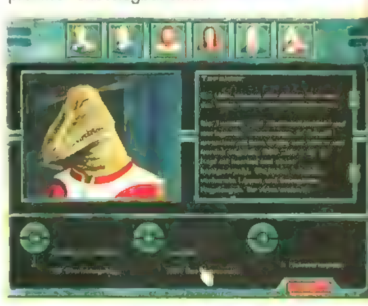
Derzeit hat ja das Genre der Strategie seine Sternstunde, und wer wäre da als Aushängeschild wohl besser geeignet, als der sternengestählte Großimperator zahlloser Heftromane? Im Frühjahr wird sich Perry Rhodan bei superrealistischem Gameplay anschicken, das PC-Universum zu erobern.





SPIEL (MIR) DEN BLUES

Mit der Erforschung der von den Blues bewohnten Ostseite der Galaxis greifen sich die Hersteller Spellbound Software und Fantasy Productions ein relativ frühes Szenario der Heftserie heraus. Hier wird der Spieler vor der Aufgabe stehen, einen bestimmten Prozentsatz der örtlichen Sonnensysteme rundenweise zu kolonisieren. Dies kann er entweder im Auftrag der Terraner oder im Namen eines der anderen großen galaktischen Völker tun: Springer, Arkoniden, Topsider und so weiter. Soweit nicht für die eigene Seite verwendet, treten diese Aliens dann natürlich auch als Computergegner auf. Ganz zu schweigen von den erwähnten Blues, die sich mit einer solchen Invasion verständlicherweise nicht einfach abfinden mögen. Und Kenner der Romanvorlagen wissen ja, daß die „Blauen" durch die Molkex-Panzerung ihrer Schiffe zunächst praktisch unbesiegbar sind.



Hier kann man die Rasse auswählen, die im Spiel verkörpert werden soll. Keine Frage, daß es sich bei diesem Herrn um einen der echsenhaften Topsider handelt.



Als Intro ein Flug durch Terrania, die Hauptstadt der Erde

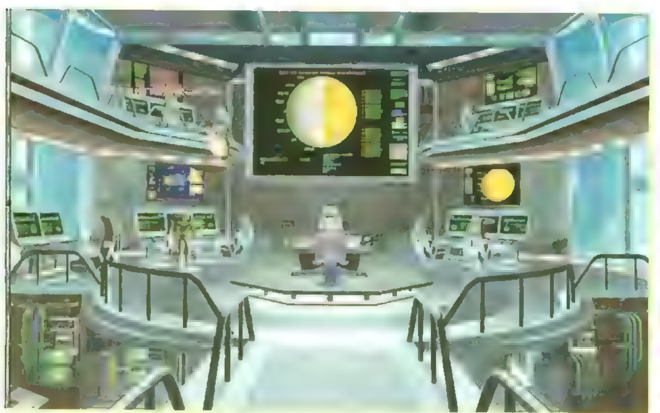


REALISMUS IM ALL

Ganz in der Tradition der Hefte (mit ihren berühmten „Rißzeichnungen" in der Mitte) legt man bei Spellbound größten Wert auf physikalische Korrektheit. Daher wird der bis zu 120 Sonnen große Spielbereich ähnlich wie in „Ascendancy" dreidimensional und frei drehbar dargestellt. Auch stimmen die einzelnen Gestirne in ihren verschiedenen Merkmalen mit den neuesten Erkenntnissen der Astrophysik beziehungsweise den aktuellen Theorien der Planetenentwicklung überein. Davon abgesehen wird ein Zufallsgenerator für im-



Porträt eines Blues: So sehen die Endgegner aus.



Die Kommandozentrale des Flaggschiffes: Per Klick auf die Bedienungselemente im Bild geht es zur Sternenkarte und anderen Funktionen.

UNSER MANN IM ALL: PERRY RHODAN

Perry Rhodan, der altgediente Weltraumheld aus dem Pabel/Moewig-Verlag, feierte letzten Herbst sein 35jähriges Jubiläum: Am 8. September 1961 erschien Band 1 der abenteuerlichen Heftserie. Seither entstanden in diversen Auflagen 1.850 reguläre Ausgaben der SF-Saga, über 400 Taschenbücher und an die 60 Nachdrucke älterer Titel als Hardcover. Die vor geraumer Zeit wieder eingestellte Nebenserie „Atlan", diverse internationale Lizenzausgaben, Hörspielkassetten, ein paar nicht allzu überzeugende Brettspiele und der grauenhaft trashige Kinostreifen aus den 70er Jahren seien nur am Rande erwähnt.
In jüngster Zeit hatte der buchstäblich unsterbliche Abenteurer jedoch mit sinkenden Absatzzahlen zu kämpfen, vielleicht weil seine von Kritikern einst angeführte faschistoide Tendenz in zuviel politische Korrektheit umschlug. Jedenfalls wurde ihm der Titel des „Großadministrators" längst aberkannt, und seine neue Hardcoverreihe **Space Thriller** wird sich auf jeweils 260 Seiten mit zeitgemäßen Themen wie Wirtschaftskriminalität, Genmanipulationen oder auch Drogen auseinandersetzen. Dazu kommen die auf nun 192 Seiten Umfang gesteigerten Taschenbücher sowie ein wirklich empfehlenswertes **Perry Rhodan Trading Cards Spiel** von Fantasy Productions. Weitere Infos gibt es im Internet unter der Adresse **http://www.vpm.de/PerryRhodan**.

Die PR-Trading Cards






Eine blühende Kolonie in erdähnlicher Umgebung


Sternenkarte

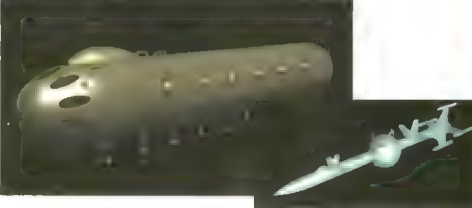
...und innerer Aufbau eines Sonnensystems


Auch der telepathisch begabte Mausbiber Gucky ist in Form von Sonderereignissen mit von der Partie

mer neue Sternkonstellationen sorgen, wobei sogar jede einzelne Welt bei Spielstart extra berechnet wird.
Natürlich läßt sich all diese Pracht nutzbringend verwenden, soweit es einigermaßen glaubhaft scheint: Auf lebensfeindlichen Monden können z.B. wenigstens ertragreiche Erzminen etabliert werden, großflächige Besiedlungen sind hingegen an halbwegs erträgliche Klimate gebunden – hier wären fraglos erdähnliche Welten zu bevorzugen. Tja, und die Gasgiganten der Jupiterklasse verschließen sich selbst den hartnäckigsten Kolonisatoren... Wie nicht anders zu erwarten, gilt ein Hauptaugenmerk des Spielkonzepts dem Handel und der wirtschaftlichen Entwicklung. Wer also keinen Unmut unter den Untertanen riskieren möchte, ist gut beraten, Bevölkerungszahl, Arbeitsmöglichkeiten und Lebensmittelversorgung in Einklang zu bringen. Als Baugrund dienen dann je nach Weltentyp unterschiedlich gestaltete Oberflächen. Was nun die Forschung angeht, so ist sie schon allein wegen der eingangs erwähnten Molkex-Hüllen eine schiere (Über-) Lebensnotwendigkeit. Zudem wird man sich im Spielverlauf wohl nicht bloß mit den Blues, sondern auch dem einen oder anderen unmittelbaren Konkurrenten anlegen müssen. Im Fall eines solchen Konflikts ziehen die Flotten rein strategisch ins Gefecht, bieten durch Animationen usw. aber auch etwas fürs Auge.

MULTIPLAYER AN DIE SPACE-FRONT!

Computergegner bleiben freilich selbst mit der ausgefeiltesten KI letzten Endes immer Computergegner, weshalb den Spielmöglichkeiten via Netzwerk und Modem wachsende Bedeutung zukommt. Operation Eastside wird sich diesem Trend nicht verschließen, sollen doch bis zu fünf Kontrahenten auf diese Weise gegeneinander antreten können – sogar eine Spielmöglichkeit per Internet ist angedacht. Im Multiplayer-Betrieb wird dann sogar ein Hauch von Action aufkommen, denn hier arbeitet das Programm mit Zeitvorgaben pro Runde, die von den Beteiligten festgelegt werden und daher durchaus auch recht knapp bemessen sein können. (jn)


Eine Auswahl verschiedener Raumschifftypen: der terranische Kugelraumer, ein Walzenschiff der Springer und das Modell der Topsider

GANZ PERSÖNLICH


Joachim

...bin ich natürlich das optimale Opfer für ein Programm wie dieses: Erstens ist Perry eines meiner Lieblingsrelikte der inzwischen auch schon wieder ein paar Tage zurückliegenden Jugendzeit, und ich hatte eigentlich nie zu hoffen gewagt, mal selber einen Kugelraumer durch das All zu schicken! Und zweitens stört mich als Fan solcher digitalen Weltraum-Epen der oft vorhandene Mangel an astrophysikalischer Stimmigkeit. „Ascendancy" etwa verfügt zwar ebenfalls über ein 3D-Sternenfeld, die Anordnung der Planeten innerhalb der Sonnensysteme ist jedoch recht willkürlich. Das neue „Master of Orion 2" schneidet in diesem Punkt zwar besser ab, arbeitet dafür aber noch mit den klassischen 2D-Karten. Hier soll nun endlich alles passen. Hoffentlich hält Spellbound also den für dieses Frühjahr avisierten Erscheinungstermin ein; denn einen Käufer haben sie bereits in der Tasche.

Star Trek Starfleet Academy

Im digitalen Universum von Kirk & Co. nimmt man es (nicht nur) mit der Ausbildung neuer Rekruten für die Sternenflotte sehr genau: Bereits im Heft 8/94 hatten wir einen kurzen Vorbericht zu diesem Titel, jetzt erst steht Interplays Schulungssimulation am PC kurz vor der Veröffentlichung.



Gerenderte Innenansichten des Academy-Gebäudes aus dem eher abenteuerlichen Teil des Spiels

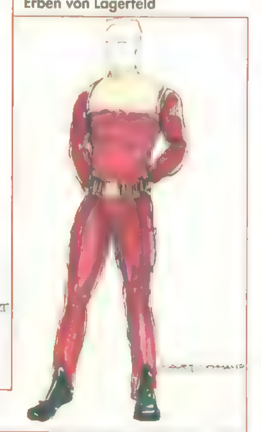
DISZIPLIN IM ALL

Am Super Nintendo kann man ja schon länger die Kadettenlaufbahn der Föderation beschreiten, aber eben nicht in SVGA und ohne all die anderen Annehmlichkeiten eines modernen PCs. Geblieben sind die Schwierigkeiten bei der Genrezuordnung: Wenn in 29 Missionen Kolonien gerettet, eine klingonische Invasion torpediert oder verlorengegangene Raumschiffe aufgespürt werden, dann könnte man meinen, eine Flugsimulation im Weltraum vor sich zu haben. Doch die Fülle weiterer Spielelemente sprengt die Schublade. So geht es etwa auch während des virtuellen Einsatzes darum, mit der Besatzung klarzukommen und überhaupt ein Schiff zu befehligen. Ganz zu schweigen vom hier ebenfalls simulierten Privatleben des Kadetten David Forrester – streckenweise gleicht der Aufenthalt in der Starfleet Akademie somit wieder mehr einem Adventure.

Prinzipiell läuft das Programm sehr stringent ab, Handlungsverzweigungen wie etwa bei „Wing Commander" wird es nicht geben. Wenn also von 29 Missionen die Rede ist, dann sind auch exakt 29 Missionen zu absolvieren. Wird ein Auftrag völlig verpatzt, darf er wiederholt werden; im übrigen hängt das Ende des Spiels davon ab, wie gut die Jobs nun wirklich erledigt wurden. Anders gesagt: Auf Musterschüler wartet am Schluß noch eine Überraschung!



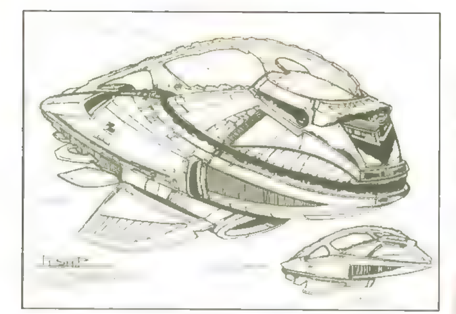
Modische Studien der Erben von Lagerfeld



EIN WIEDERSEHEN MIT KIRK & CO.

Echte Fans werden sich dafür interessieren, daß der eine oder andere Einsatz auf TV- bzw. Kino-Episoden der „Enterprise" beruht. Beispielsweise auf dem Kobayashi Maru Szenario, einer Sim-Mission, die man gar nicht gewinnen kann – selbst der große James T. Kirk mußte sich da seinerzeit mit gewissen Manipulationen behelfen, was ihm immerhin eine Belobigung für originelles Denken einbrachte. Zeitlich ist das Spiel irgendwo zwischen dem fünften und sechsten Kinofilm einzuordnen. Kein Wunder also, wenn das klassische Personal durchaus die eine oder andere Gastrolle spielt: Sulu gibt Flugunterricht, Chekov (heutzutage bekannt als Megafiesling aus dem Psi Corps von „Babylon 5") betreibt ein Computerlabor und sucht noch Assistenten, während Kirk ein Seminar über Kommandoführung leitet.

Auch sonst strebte Interplay nach Originaltreue und hat sämtliche 30 im Programm auftauchenden Raumschiffe authentisch gestaltet. Der Spieler wird etwa an den Kontrollen eines Leichten Kreuzers der Miranda-Klasse, eines Constitution-Kreuzers vom Enterprise-Typ oder eines Forschungsschiffes der Oberth-Klasse sitzen.



Dasselbe gilt für die feindlichen Einheiten. Romulanische Warbirds und klingonische Birds of Prey gehören also ebenso zum Inventar wie einige neue Typen, die Jim Martin, der Designer von „Deep Space Nine", beigesteuert hat. Das Musterbeispiel dafür wäre der fürchterliche klingonische Super Cruiser.

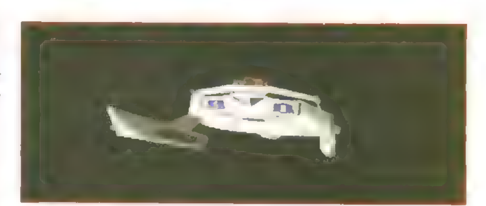
Ein Schiff der geheimnisvollen Gorns als Skizze

ALLE MANN AUF GEFECHTSSTATION!

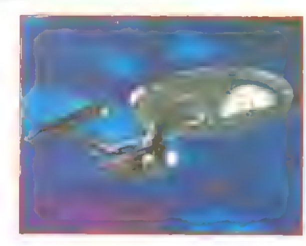


Die „Reliant" (beinahe) im Fadenkreuz

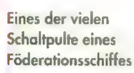
Sehr vielversprechend gerieten die eigentlichen Raumkampfsequenzen, zumal die aus Hunderten von Polygonen bestehenden Schiffe besonders aus der Nähe geradezu überwältigend aussehen. Interessant auch, daß man die Feinde hier gezielt beschießen kann, um z.B. nur deren Triebwerke zu zerstören. Bei einem Treffer lösen diese sich dann in einer effektvollen Explosion in ihre Einzelteile auf, während der Rest des Widersachers unbeschädigt bleibt. In ähnlicher Form waren Scharfschützen bislang eigentlich bloß bei der „Wing Commander"-Serie gefordert, und auch da nur, wenn es gegen besonders dicke Brummer ging.
Überhaupt ist Starfleet Academy ohne einen guten Schuß Strategie wohl kaum lösbar. Wer einfach nur wild drauflosballert, wird z.B. insbesondere gegen den erwähnten Super Cruiser ziemlich alt aussehen. Das bringt uns direkt zum nächsten Thema, nämlich der beeindruckend hohen KI der Gegner: Klingonen, Romulaner, Gorns und wie sie alle heißen mögen, setzen ihre jeweiligen Möglichkeiten mit geradezu widerlicher Cleverneß ein! Verschiedene Angriffsstrategien sind selbstverständlich, wobei die hinterhältigen Tarnfelder der Klingonen und Romulaner dem angehenden Captain eine Menge Ärger bereiten werden. Aber wenn man den Verdacht hat, daß sich draußen jemand herumtreibt, hilft oft ein unvermuteter Schuß in die vermutete Richtung, um den dreisten Schleicher vielleicht anhand des Einschlags auszumachen.
Im übrigen ist es natürlich so, daß man nicht einfach am Ruder eines Raumjägers sitzt, sondern einen dicken Kreuzer befehligt. Daher werden die verschiedenen Abteilungen wie etwa der Maschinenraum oder die Funkbude von virtuellen Besatzungsmitgliedern gesteuert. Und deren „Performance" richtet sich nicht zuletzt danach, wie gut sich der Spieler in seiner Rolle als Kommandant macht. Die direkte Kontrolle über die Schalttafel des Antriebs beispielsweise sollte man somit nur unter besonderen Umständen übernehmen.



...und von hinten

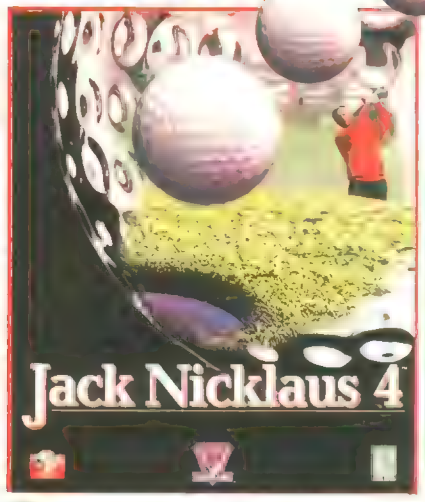





Eines der vielen Schaltpulte eines Föderationsschiffes

DER COUNTDOWN

Starfleet Academy wird für DOS und Win 95 optimiert sein und zusätzlich die meisten der neuen 3D-Karten unterstützen. Außerdem wird man das Game per Netzwerk und Modem spielen können, eine Internet-Option ist noch nicht sicher. Fest steht jedoch, daß Trekkies nicht mehr allzu lange auf ihren Einsatz warten müssen: Ende März soll eine voll lokalisierte Version in die Regale des deutschen Software-Universums gebeamt werden. (jn)



Ein gutes Stück der Karriere des digitalen Profigolfers können Sie dank unserer Begleit-CD miterleben, doch damit ist der Mann noch längst nicht am Ende seiner PC-Künste: im Auftrag von Accolade wagt er bald den vierten Durchgang.



Die fotorealistische Wiese ist die reinste Augenweide

Der eingeblendete Powerkreis dient der Schlagausführung

Die unter dem Namen von Jack Nicklaus veröffentlichte Serie wußte inhaltlich von jeher zu überzeugen, war am Markt aber dennoch nicht ganz so erfolgreich wie etwa „Links" oder „PGA Tour Golf". Dank einiger Neuerungen soll sich das ändern: Demnächst dürfen bis zu vier Spieler als Team auf den Rasen oder in acht Modi gegen die CPU-Konkurrenz angolfen. Auch im Internet oder einem Netzwerk sollen die Bälle dabei fliegen. Zu diesem Zweck wurden vier Kurse aus den USA und Irland digitalisiert, dazu kommt noch ein frei erfundener Parcours. Weiterhin wird es einen Editor zwecks Erstellung eigener Plätze geben, mit dem sich auch die der vorangegangenen (und auf der Begleit-CD befindlichen) „Signature Edition" importieren und anpassen lassen.

Bereits in der Vorabversion überzeugt das Programm durch sehr fixen Aufbau der Grafik, was einer speziell entwickelten Rendermaschine zu verdanken ist. Das Alter ego des Spielers wurde zunächst gefilmt und dann in die dank 16,7 Mio. Tönen wahrlich farbenprächtigen Bilder integriert. Umrahmt wird es von einblendbaren und frei verschiebbaren Fenstern wie etwa dem Schlägerarsenal oder der Übersichtskarte. Mit letzterer läßt sich der Parcours aus jeder beliebigen Perspektive darstellen. Die Schläge werden über Mausklicks auf einen eingeblendeten Powerkreis ausgeführt, den Ballflug kann man während einer Kamerafahrt bis hin zum Aufsetzpunkt verfolgen. Das Einlochen erfolgt schließlich mit Hilfe eines animierten Gitternetzes, welches die Unebenheiten des Bodens anzeigt

Vermutlich dürfte es freilich Frühsommer werden, ehe die mit idyllischen Gewässern, lauschigen Bäumen und zwitschernden Vögeln ausgestatteten Grüns zum Bespielen freigegeben sind. Also genug Zeit, um mit dem Vorgängerprogramm, seinen Zusatzkursen und der Demoversion des Editors (alles auf der Begleit-CD) am Handicap zu arbeiten. (md)

WER IST JACK NICKLAUS?

Wer ein bißchen etwas vom Profigolf versteht, der kennt auch Jack Nicklaus: Der 56jährige Amerikaner aus Ohio trägt immerhin den Titel **Golfer des Jahrhunderts**. Seit Beginn seiner Profikarriere anno 1962 hat er **98 Turniere gewonnen**, was ihn zu einem der weltweit erfolgreichsten Golfer überhaupt macht – vor knapp sieben Jahren hat er sich aus dem aktiven Geschäft zurückgezogen und tritt nur noch bei Seniorenturnieren auf. Freilich ist Jack Nicklaus seit 1968 auch als Kursdesigner erfolgreich. Er **entwickelte bis heute ca. 150 Golfplätze**, an weiteren 28 arbeitet er gerade. So entsteht auf dem Gut Lärchenhof nahe Köln soeben der erste von Jack Nicklaus entworfene Parcours Deutschlands; der Großteil seiner übrigen Schöpfungen findet sich in den USA. Einige davon hat übrigens die digitale Konkurrenz in „Links" oder auch „PGA Tour Golf" übernommen.





Das Gitternetz ist frei verschiebbar

Eine Demoversion des Editors befindet sich auf der Begleit-CD

Besuch bei Ubi Soft

Zu Hause bewegen sich die französischen Byte-Jongleure beständig auf der Erfolgsspur, bei uns gehören sie dagegen immer noch zu den kleineren Branchengrößen. In Paris stellte man der Fachpresse nun einige Win 95-Programme vor, die gerade auch die deutschen Spielerherzen erwärmen sollen.

INTERVIEW MIT FABRICE VALAY



„Wir zeigen, was MMX-Rechner wirklich können."



?: Bei POD unterstützt ihr auch Intels neuen MMX-Chip und zum Teil noch gar nicht erhältliche 3D-Grafikkarten – wie begründest du als der verantwortliche Entwicklungsleiter diesen ganzen Aufwand?

FV: Wenn die nächste Intel-Generation am 8. Januar an den Start geht, werden wir mit POD das erste darauf zugeschnittene Spiel vorrätig haben.Es wäre zu hoffen, daß die frischgebackenen Besitzer einer MMX-Maschine dann in reicher Zahl unser Game kaufen, um zu erleben, was ihr Rechner wirklich kann. Wir wollen eben auch in technischer Hinsicht zur Speerspitze der Spielentwickler gehören – aus demselben Grund befaßt sich ein erheblicher Teil der Ubi-Belegschaft momentan mit der Online-Forschung.

?: Ihr seht also das Internet als Spieleplattform der Zukunft an?

FV: Vielleicht noch nicht 1997. Und vielleicht auch nicht gerade in Deutschland bzw. Europa, wo das Web-Surfing nach wie vor zu langsam und teuer ist. Aber die hier verbreiteten Onlinedienste wie CompuServe oder T-Online versprechen uns ja bald mehr Tempo auf der Datenautobahn,

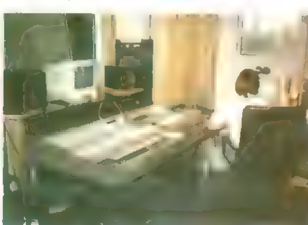
Daß die Belegschaft von Ubi Soft innerhalb weniger Jahre von 15 auf rund 450 Mitarbeiter angewachsen ist (ein gutes Dutzend pendelt dabei ständig zwischen der Düsseldorfer Niederlassung und dem Pariser Stammhaus hin und her), ist nicht zuletzt das Verdienst der hauseigenen Edutainmentsoft. Als deren Zugpferd fungiert der Plattformheld „Rayman", der Lernbegierige im Grundschulalter auf spielerische Weise ans Schreiben, Lesen und Rechnen heranführt. Obwohl ein Großteil von Raymans pädagogischen Bemühungen soeben frisch ins Deutsche übersetzt wurde, richteten wir unser Augenmerk in Paris doch lieber auf die Spiele-Neuheiten...



Frisch eingedeutscht: die Rayman-Lernprogramme



Hier werden Zeichenskizzen digital umgesetzt

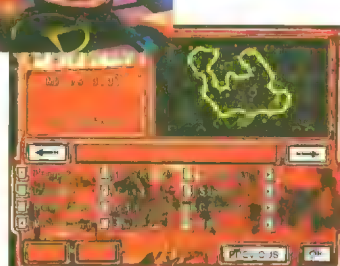


Ein Musiker bei der Arbeit



Ausschnitte aus dem Intro

Die futuristische Highend-Raserei ist derzeit der wichtigste Hoffnungsträger von Ubi Soft Über die Direct3D-Routinen von Win 95 lassen sich damit auch S3-Grafikbeschleuniger ansprechen, als technische Basis muß natürlich ein flotter Pentiumrechner vorhanden sein. Für den wahren Temporausch sorgt freilich erst die Unterstützung von Intels neuem MMX-Chip bzw. 3D-Grafikkarten mit einem PowerVR- oder 3DFX-Chip. Vorführfertig eingebaut war bei unserem Besuch nur der Programmcode für die 3DFX-Hardware, aber das genügte vollauf, um selbst rasende Reporter ins Staunen zu bringen: Derart schnelle und flüssig heranzoomende Grafiken haben wir vorher nicht mal in der Spielhalle zu



Im Practice-Modus sind später alle 16 Pisten anwählbar

Gesicht bekommen! Bei nüchterner Betrachtung handelt es sich um HighColor-SVGA mit Lensflares, Licht- bzw. Transparenzeffekten in Echtzeit und einer Bildwiederholfrequenz von 60 Hz. Daraus hat man 16 detailverliebte Pisten gestrickt, über denen sich ein grandios animierter 3D-Himmel wölbt – wobei die fein gesponnenen Texturen das Auge des Betrachters nicht mal aus der Nähe mit unschönen Klötzchen beleidigen.

Auch sonst wird es POD an nichts mangeln: Es gibt ein hübsches Renderintro, eine individuell konfigurierbare Steuerung, die gängigen Spieloptionen und -modi (Practice, WM, Time Attack mit Ghost Mode), versteckte Abkürzungen und variable Kamerapositionen. Dazu kommt eine Tuning-Werkstatt für die acht vorgefertigten oder per „3D Studio" eigenhändig gerenderten Vehikel. Die Multiplayer-Piloten dürfen sich nicht nur am Splitscreen duellieren, sondern auch via Nullmodem, Netzwerk oder Internet gegeneinander antreten. Erstmals wird hier auch der „gemischte Betrieb" unterstützt, so daß beispielsweise zwei IPX-Netzrechner zusammen mit einem WWW-Spieler auf die Piste gehen können. Sollte der Byte-Verkehr auf dem Datenhighway vorübergehend ins Stocken geraten, werden die Mitfahrer das im Idealfall nicht einmal bemerken: Die „intelligente" Game-Engine stellt aufgrund des bisherigen Geschehens eine Prognose über den weiteren Rennverlauf auf und kann so zumindest kurzfristige Ausfälle eines Teilnehmers kaschieren. Wie gut das in der Praxis tatsächlich klappt, erfahren Sie im Testteil der kommenden Ausgabe – sofern uns kein realer Verkehrsstau dazwischenkommt.

Bei POD ist alles drin und alles dran – vor allem Tempo

und in den USA existieren schon jetzt zahlreiche schnelle, zuverlässige und dabei preiswerte Server bzw. Gaming-Networks wie Kali, Ten oder MPath. Die entsprechende Soft dürfte vermutlich auch noch länger auf den PC als Basis angewiesen sein, denn die überall propagierten Internet-Computer ohne Festplatte und mit Mini-RAM eignen sich eigentlich nur zum Surfen und E-Mailen.

?: Der POD-Besitzer kann per „3D Studio" seine eigenen Autos bzw. Pisten basteln und sogar via WWW tauschen. Habt ihr keine Angst, das Entwicklungs-Heft damit aus der Hand zu geben?

FV: **Die Game-Engine steht, warum sollten sich kreative User nicht damit beschäftigen können? Im Gegenteil, ich freue mich schon darauf, demnächst einen Kurs zu befahren, der nicht von uns selbst gemacht wurde!**

?: Ihr investiert verhältnismäßig viel in Hardware, die Mitarbeiterschulung etc. – zahlt sich das eigentlich aus?

FV: **Nicht sofort. Aber das heutige Spielepublikum orientiert sich bei seinen Ansprüchen in punkto Gamedesign und -präsentation eher an Kinofilmen, da darf man einfach den Anschluß nicht verlieren. Und dafür braucht man eben ein vernünftiges Tonstudio, teure Render-Workstations und nicht zuletzt Leute, die mit all dem umgehen können!**





Auf solchen Handskizzen basiert die POD-Grafik

Auf den Screenshots nicht zu sehen: das umwerfende Tempo mit 3D-Grafikbeschleunigern

RAYMAN DELUXE

Bevor Ubis Haus- und Hofhüpfer im Herbst als **Rayman 2** die dritte Plattform-Dimension erobert, spendiert man den Fans erstmal eine Deluxe-Version für Win 95. Die im März erscheinende CD weist 18 nagelneue Abschnitte (mit teilweise jedoch schon bekannten Grafiken) und vor allem einen eigenen Levelbaukasten zum Basteln beliebig vieler Rayman-Welten auf. Von der Benutzerfreundlichkeit dieses Tools konnten wir uns bereits überzeugen: Ganz nach Wunsch lassen sich damit etwa Treppen, Fallen oder bewegliche Plattformen mit den gewünschten Angreiferformationen kombinieren. Das bewährte Gameplay bleibt dagegen nahezu unangetastet – abgesehen von der jetzt eingeführten „magischen Faust", mit der der Held z.B. eine fehlende Leiter kurzerhand hinzaubern kann, falls er die entsprechende Fähigkeit zuvor aufgesammelt hat



Die Linien markieren die Bewegungsbahnen der Angreifer

Mit dem Objekt-Editor wird die Plattform-Landschaft erstellt

WORLD CLUB FOOTBALL

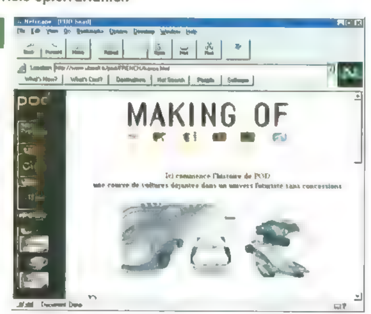
Die actionorientierte Soccersim für Win 95 soll die Fußballfans im April weniger durch eine aufwendige Präsentation als durch ihre Spielbarkeit überzeugen. Weder der 2D-Rasen noch die Animationen der 22 Kicker halten einem Vergleich mit dem Tabellenführer „FIFA 97" stand. Dafür ist das Spieltempo selbst auf untrainierten Rechnern erstaunlich hoch, und die Steuerung der sprintenden, passenden, dribbelnden und grätschenden Feldspieler hat man kurz nach dem Anpfiff fest im Griff. In der Kabine warten 358 Clubs aus aller Welt (mit den originalen Spielern) auf ihren Einsatz. Die aus rechtlichen Gründen verstümmelten Namen der deutschen Teams hat man mit Hilfe des Mannschaftseditors gleich korrigiert, über den man auch die jeweiligen Stärken und Schwächen der einzelnen Kicker (in 13 Kategorien wie Schnelligkeit, Beweglichkeit etc.) bestimmt. In den nationalen Erst- und Zweitligen wird um den DFB-, UEFA- oder Champions League-Pokal gekämpft; dazu gibt's eine fiktive „Ubi-Meisterschaft", Hallenturniere, wechselndes Wetter, variable Kamerapositionen und und und.

Äußerst temporeich: das Hallenturnier

Viele Auswahlmenüs = viele Spielvarianten

UBI IM INTERNET

Unter **http://www.ubisoft.com** wird seit Jahresbeginn ausführlich die **POD**-Entstehung geschildert. Bald soll man sich dort zudem auf der Chatline unterhalten, die Hotline mit Fragen belästigen, Rekordzeiten vergleichen, selbstgebastelte Autos tauschen oder Multiplayer-Rennen austragen können. Ähnliches ist auch für **Rayman Deluxe** und **World Club Football** geplant (rl).



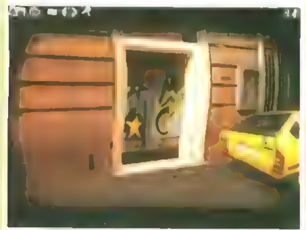
Alles über POD im WWW

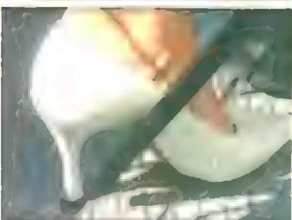
NEUES VON ROCKET SCIENCE MONDADORI

Um die kalifornische Spieleschmiede Rocket Science Games war es zuletzt etwas still geworden. Doch seit dem Einstieg der Mondadori-Gruppe und dem Umzug der Entwicklungsabteilung nach Italien herrscht wieder emsige Geschäftigkeit!

BLINDNESS

Originell ist das: Bei diesem Digi-Krimi wird der Spieler in die Rolle eines Blinden schlüpfen, dessen Freunde der Reihe nach auf mysteriöse Art und Weise ums Leben kommen. Damit man die „Sichtweise" des Hauptdarstellers auf dem Screen halbwegs nachempfinden kann, greifen die Programmierer zu teil-







weise äußerst ungewöhnlichen Darstellungsformen. So ist die Umgebung gelegentlich aus dem Blickwinkel einer Fliege an der Wand zu sehen, ein andermal trüben psychedelische Farben und Verzerrungen das Bild. Da man sich somit in weit stärkerem Maß als sonst üblich auf seinen Gehörsinn verlassen muß, wird diesem auch besondere Aufmerksamkeit zuteil: Spezielle Audio-Routinen und eine raffiniert komponierte Soundkulisse sollen es dem Spieler ermöglichen, sich in einer Welt zurechtzufinden, die auf Behinderte normalerweise kaum Rücksicht nimmt.

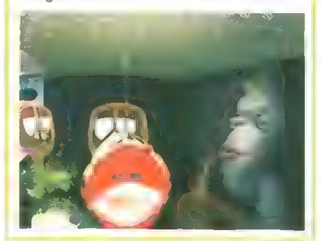
THE SPACE BAR



Auch dieses SF-Abenteuer hat mit unserem vertrauten Alltag wenig am Hut, denn das gesamte Geschehen spielt sich in der seltsamsten Bar des Universums ab, dem „Thirsty Tentacle". Der Barkeeper ist ein sechsbeiniges Alien, und seine Gäste sehen nicht viel menschlicher aus. An diesem entzückenden Ort sucht der Schmalspurdetektiv Alias Node einen gefürchteten Schwerverbrecher. Die daraus resultierenden Verfolgungsjagden führen uns kreuz und quer durch alle 3D-Zonen der Space Bar, in denen sich Mister Node im Interesse der Spiel-



barkeit völlig frei bewegen kann. Auch die Reihenfolge, in der er seine außerirdischen Gesprächspartner behelligt, liegt ganz in seinem Ermessen. Futuristischerweise lassen sich die Herrschaften nicht nur verbal, sondern auch telepathisch aushorchen, ja, Alias kann sogar einzelne Erinnerungsfragmente seiner Opfer manipulieren. Wie er das genau anstellt, steht mit etwas Glück schon auf den Testseiten der nächsten Ausgabe.



EVOCATION: BEYOND THE DREAM

Aller seltsamen Abenteuer sind drei: Der Jungmagier Eto findet sich zu seiner großen Bestürzung plötzlich in einer Traumwelt wieder, die er unbewußt selbst

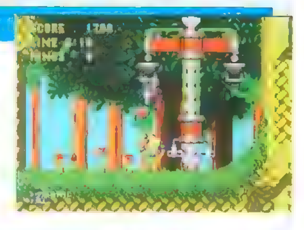


heraufbeschworen hat. In diesem Zustand ist er dummerweise das ideale Versuchsobjekt für seinen früheren Lehrmeister – und der hinterlistige Master Pan beginnt denn auch unverzüglich mit allerlei finsteren Experimenten. Deshalb nimmt der mausgesteuerte Träumer nun mit den Bewohnern seiner imaginären Welt Kontakt auf, damit sie ihm helfen, seinem Gefängnis im Kopf zu entkommen. Optisch sind dabei wieder Rendergrafiken angesagt, deren stilistische Bandbreite von verträumt-surrealen Landschaften bis zu alptraumhaften High-Tech-Labors reicht. (mz)





SONIC 3 & KNUCKLES



Noch zu Jahresbeginn will Sega alle PC-Hüpfer mit feinen Kombi-Plattformen erfreuen: Auf einer CD-ROM sollen **Sonic 3** und **Sonic & Knuckles** daherkommen, beides Konvertierungen vom Mega Drive. Der Doppelpack rund um den blauen Turbo-Igel sah in einer weit fortgeschrittenen Vorabversion jedenfalls recht überzeugend aus. So klappt das Scrolling in mehreren Ebenen soft und sauber, die Grafik ist schnell, bunt und abwechslungsreich. Neben der Vielfalt knuddeliger Angreifer und den 3D-Sequenzen soll das Firmenmaskottchen der Japaner unter Win 95 noch ein paar aus dem Original nicht bekannte Schmankerl im Gameplay haben – bis zum Test in der kommenden Ausgabe werden wir es ganz genau wissen.

SLAMTILT

Die Flipperprofis von 21st Century lassen ab Februar wieder die Kugeln rollen: Vier Tische zu den Themen Motor, Piraten, Space Age und Dämonen stehen an. Überzeugen sollen die Tableaus weniger durch technische Kabinettstückchen als mit purer Spielbarkeit. Am statischen SVGA-Fullscreen oder am vertikal scrollenden VGA-Schirm wird man bei mitreißender Musik außer Puffern, Rampen und Magnetfallen noch bis zu vier Multibälle, haufenweise geheime Boni, eine realistisch animierte Kugel sowie sechs Mini-Games am Scoredisplay vorfinden. Nicht ohne Grund wurde die Amigaversion von einschlägigen Magazinen zum Spiel des Jahres nominiert.



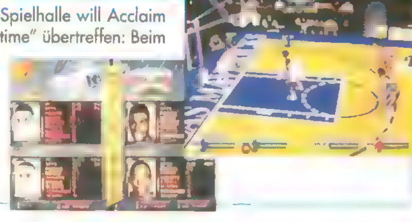
BATTLES OF ALEXANDER THE GREAT

Nach dem Debakel mit „American Civil War" versucht sich Interactive Magic ab März erneut an einem rundenbasierten Strategical für Win 95. Simuliert wird die Karriere des erfolgreichsten Eroberers der Antike. Die mazedonischen Fußtruppen, Kavalleristen und Elefantenreiter Alexanders des Großen sollen sich dank der überarbeiteten Steuerung willig in zehn Einzelschlachten und einem kompletten Feldzug durch Europa und Asien führen lassen. Dabei wird man wahlweise den Computergegner gegen real existierende Kontrahenten im Netzwerk eintauschen dürfen.

NBA JAM EXTREME



Mit der Fortsetzung des hektischen Actionsports aus der Spielhalle will Acclaim am PC gar Midways aktuellen Hit-Automaten „NBA Hangtime" übertreffen: Beim Spiel Zwei-gegen-Zwei sollen die Schützlinge der bis zu vier Spieler ihre Körbe lebensechter denn je werfen – dank Motion Capturing wartet die SVGA-Polygonoptik mit 30 neuen Dunks in 3D auf. Von den 200 integrierten Cracks aus 29 NBA-Teams konnten wir uns anhand einer Vorabdemo ebenfalls bereits überzeugen; nur am Tempo hat es (zumindest unter einem P166) noch gehapert.



SOVIET STRIKE

Electronic Arts' serielle Luftschlachten für Streikbrecher gehen ab Februar in die vierte Runde. Dann befriedet der Spieler von Bord seines Kampfhelis aus rotierende und dreidimensional scrollende Iso-Landschaften in der GUS – auf daß die Kommunisten nicht an die Macht kommen mögen. Dazu arbeitet man sich in fünf Missionen von der Krim über das Schwarze Meer bis nach Moskau vor. Das komplexe Action-Gameplay soll mit einer Vielzahl aufrüstbarer Waffensysteme, vielfältigen Angreifern der Truppengattungen Artillerie und Luftwaffe, einer packenden Story und anderen Reizen nicht geizen.









PHANTASMAGORIA II

LABOR DES GRAUENS

Über eine Million Abenteurer in aller Welt haben sich mit dem ersten Teil gegruselt und Phantasmagoria zum bisher erfolgreichsten Sierra-Titel gemacht: Der Ausbau zur Serie war da natürlich nur eine Frage der Zeit!

DIE LABORANTEN

Die geschickte Kombination von gefilmten und interaktiven Sequenzen ging beim Vorgänger noch auf das persönliche Konto von Sierra-Chefin Roberta Williams. Die-



In Curtis' Büro herrscht eine recht angespannte Atmosphäre

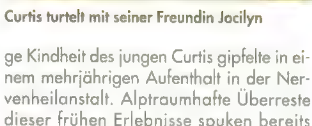
ses bewährte Konzept will man auch in Zukunft beibehalten, aber zugleich sollen verschiedene Autoren, Schauspieler etc. für die nötige inhaltliche Abwechslung sorgen. Bei der aktuellen Folge war Lorelei Shannon für Story und Spieldesign verantwortlich, während Andy Hoyos (der Grafik-Designer von Teil eins) diesmal auf dem Regiestuhl Platz nehmen durfte. Wieviel Arbeit hinter einem so aufwendig produzierten Spiel tatsächlich steckt, verdeutlicht bereits eine einzige Zahl: Zwei Jahre dauerte es allein, bis aus dem ursprünglichen Rohskript ein filmreifes Drehbuch geworden war, in dem ungefähr 30 Stunden an reiner Spielzeit verborgen sind.

LEBEN HEISST LEIDEN

Die Hauptrolle in dem psychologisch tiefschürfenden Drama hat der technische Redakteur Curtis Craig übernommen, dessen Leben scheinbar von Anbeginn unter einem dunklen Stern stand. Als Kind wurde er von seiner Mutter ständig gequält, während sein Vater (der zudem einen recht geheimnisvollen Job beim WynTech-Konzern hatte) unter ungeklärten Umständen ums Leben kam. Die Mutter verfiel daraufhin dem Wahnsinn, und die trauri-



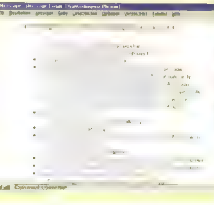
Curtis turtelt mit seiner Freundin Jocilyn

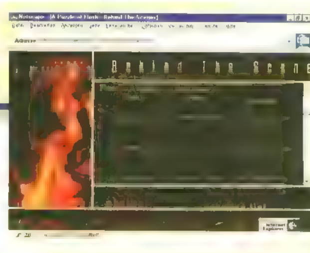


ge Kindheit des jungen Curtis gipfelte in einem mehrjährigen Aufenthalt in der Nervenheilanstalt. Alptraumhafte Überreste dieser frühen Erlebnisse spuken bereits durch das schockierende Intro, sie beeinflussen aber auch das eigentliche Spielge-

PHANTASMAGORIA IM NETZ

Sierra hat unter der Adresse **http://sierra.com/messages/phantas/** ein Forum für Phantasmagoria II eingerichtet, in dem die Spieler Lösungswege und technische Probleme erörtern dürfen. Auch seine persönliche Meinung kann man hier äußern und zudem ein Quicktime-Filmchen mit einem Video-Preview herunterladen. Unter der Adresse **http://www.nwlink.com/~seadud19/index.htm** gibt es dagegen jede Menge Hintergrundinfos über das Drehbuch, den Regisseur, die Akteure und deren Lebensweg. Und wer mit dem MS Internet Explorer ins Netz geht, kann sich sogar während des Spiels über das integrierte Online-Hilfesystem Tips direkt aus dem Internet holen.





schehen: Bis zum Schluß wird man darüber im Unklaren gelassen, ob Curtis nun das Opfer einer üblen Intrige oder seiner eigenen Wahnvorstellungen ist...

EIN ALPTRAUM BEGINNT

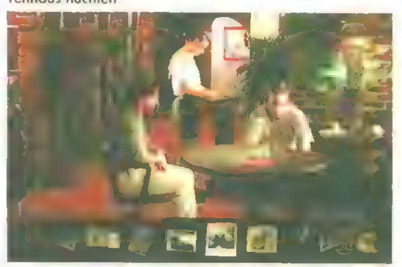
Etwa ein Jahr nach Curtis' Entlassung aus der Klapsmühle darf der Spieler zum ersten Mal in das Geschehen eingreifen. Zu diesem Zeitpunkt arbeitet dieser für Papas Ex-Firma WynTech, was ihm aber anscheinend nicht besonders gut bekommt. Immer häufigere Halluzinationen und andere Nervenkrisen sorgen dafür, daß er allmählich selbst an seinem Verstand zu zweifeln beginnt: Da fangen Spiegel plötzlich zu bluten an, Ratten sprechen mit ihm, und aus dem Nebel der Vergangenheit tauchen angsteinflößende Szenen auf. Bildet er sich das alles vielleicht nur ein? Steht sein Gehirn unter Einflüssen, die er nicht kennt? Oder haben diese schockierenden Erlebnisse doch etwas mit dem Vorleben seiner Eltern zu tun, von dem er im Grunde erschreckend wenig weiß? Wir werden es herausfinden!

CURTIS KOMMT HERUM

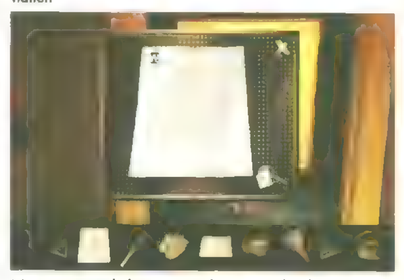
So richtig losgehn tut's dann in Curtis' kleiner Zwei-Zimmer-Wohnung, deren Räume man abwechselnd aus der Ich-Perspektive und als neutraler Beobachter erblickt. Man dirigiert den adretten jungen Mann mittels Maus und Richtungspfeilen umher, wobei jeder einzelne Schritt eine (überspringbare) automatisch ablau-



In einer der raren Echtzeiteinlagen muß man aus dem Irrenhaus flüchten



Nicht nur im Restaurant muß man sich konzentriert unterhalten



Die Gegenstände können mit der Lupe näher betrachtet werden

(K)EIN SCHOCK FÜR DEN JUGENDSCHUTZ

Bis auf das blutrünstige Finale enthielt der Vorgänger tatsächlich nur relativ wenige echte Schockszenen. Seine Spannung entwickelte er eher durch kunstvolle Andeutungen nach dem Vorbild von Suspense-Altmeister Hitchcock, der den größten Nervenkitzel auf dem Umweg über die Phantasie des Zuschauers erzeugte. Der Nachfolger kommt da schon um einiges direkter zur Sache – vom ersten bis zum abschließenden fünften Kapitel sorgen ständig eingestreute Schockszenen (und die eingeflochtenen erotischen Elemente) für wohlige Gänsehäute. Wer sich dem nicht gewachsen fühlt, darf auf Wunsch per Paßwort auch eine **jugendfreie Version** der Geschichte anwählen.



Bereits im Intro geht's ans Eingemachte

fende Kamerafahrt im vollen Bildschirmformat auslöst. Bei dieser Gelegenheit hält man natürlich gleich nach interessanten Gegenständen Ausschau, was einem das Programm auch nach Kräften erleichtert: Die meisten Objekte sind schön realistisch und vor allem schön groß dargestellt, zudem leuchtet der Cursor bei bedeutsamen Dingen verräterisch auf. Auf der anderen Seite sollte die Untersuchung bestimmter Schränke, Truhen, Schubladen etc. des öfteren wiederholt werden, denn eine zunächst scheinbar unwichtige Bücherwand kann ein paar Gespräche später plötzlich doch einen Gegenstand von entscheidendem Interesse enthalten. Dieser wandert dann zu den übrigen Fundsachen in das unbegrenzt aufnahmefähige Inventory, das im Bedarfsfall am unteren Bildrand eingeblendet wird.



Die reizende Therese hat ganz eigene Vorlieben

DIE SPUR WIRD AUFGENOMMEN

Sobald man mit freundlicher Unterstützung durch die Hausratte aus Curtis' Wohnung entkommen ist, kann man dessen Arbeitgeber einen Besuch abstatten. Der praktische Stadtplan erspart einem dabei mühsame Fußwege zwischen den mehrfach zu besuchenden Lokalitäten wie dem Restaurant, der Arztpraxis und einer Sado-Maso-Bar. Spätestens wenn man bei WynTech den labyrinthischen Keller entdeckt hat, drängt sich unweigerlich der Verdacht auf, daß diese Firma auf irgendeine Weise in das Geschehen verstrickt ist. Genaueres erfährt man aber erst durch die zahlreichen, vollkommen automatisch ablaufenden (und öfters wiederholten) Gespräche mit den Arbeitskollegen, einer Polizistin, Ärzten oder den wenigen Freunden unseres Helden. Manchmal muß man seinen unwilligen Gesprächspartner allerdings erst mit einem mitgeführten Gegenstand traktieren, um ihn zum Reden zu bewegen. Auch wer seine Ohren aufmerksam spitzt, wird dabei aber nicht jedes hingehauchte Wort auf Anhieb verstehen: Zumindest bei der jetzt vorliegenden englischen Version (die deutsche ist in Vorbereitung) nuscheln einige der Akteure ganz fürchterlich. Außerdem ist die Begleitmusik oft so laut, daß man kein gesprochenes Wort mehr versteht und sich nach eingeblendeten Bildschirmtexten sehnt.



Eine von vielen Alptraumsequenzen

DER FEIND IN MEINEM BETT

Wie von selbst konzentrieren sich die Ermittlungen allmählich immer mehr auf WynTech, wo gerade ein geheimnisumwittertes, pharmazeutisches Produkt entwickelt wird. Auch manche Angestellte dieses Konzerns wirken alles andere als vertrau-

Die Psychiaterin muß des öfteren konsultiert werden

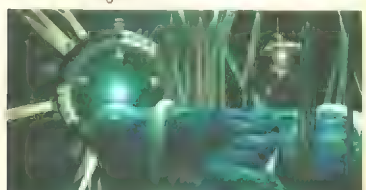
„MISS PHANTASMAGORIA II"

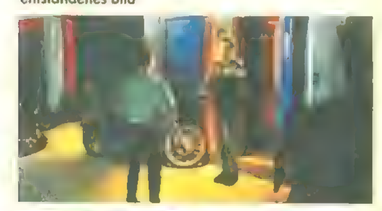
Die Gamedesignerin Lorelei Shannon wurde in Arizona geboren und lebt heute zusammen mit drei Hunden, zwei Opossums, einem Stachelschwein und ihrem Mann in Kalifornien. In Amerika hat sie sich bereits einen Namen als Verfasserin von gruseligen Kurzgeschichten gemacht. Zu ihren literarischen Vorbildern zählt insbesondere Clive Barker – was dem Labor des Grauens auch deutlich anzumerken ist. Seit fünf Jahren arbeitet sie für Sierra und fiel dort bisher u.a. als Mitentwicklerin des Edutainment-Progis „Pepper's Adventure of Time" und als Co-Designerin von „King's Quest VII" angenehm auf.



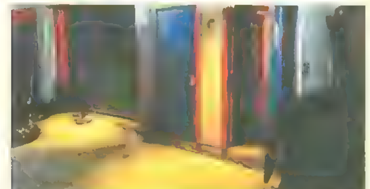
DIE NEUE TECHNIK

Beim Vorgänger agierten die Akteure noch größtenteils vor dem Blue Screen, die eigentlichen Schauplätze baute man erst später ein. Dadurch entstand an vielen Stellen ein etwas künstlicher Eindruck: Die Schauspieler standen oft fast reglos herum, wie bestellt und nicht abgeholt. Beim Nachfolger konnte man diesen unschönen Effekt durch den Einsatz eines anderen Verfahrens weitgehend vermeiden: Die rund 30 beteiligten Schauspieler agierten wie bei einem Kinofilm entweder in richtigen Bühnenkulissen oder gleich an den Originalschauplätzen, was die Sache viel authentischer aussehen läßt. Zudem folgt der Hauptdarsteller Curtis oftmals mit seinen Augen, dem Kopf oder dem ganzen Körper den Bewegungen der Maus. Lediglich einige Hintergründe und Animationen wurden noch im alten Blue Screen-Verfahren produziert und dann auf SGI-Rechnern nachgerendert.





Zum Vergleich: oben eine nachbearbeitete Blue Screen-Aufnahme, unten ein in realer Umgebung entstandenes Bild



So sahen die Außenbauten bei den Dreharbeiten aus



Die Bürozelle von der netten Freundin Jocilyn



Die Videos sind zwar etwas streifig, dafür aber bildschirmfüllend



Der Mauszeiger leuchtet auf, wenn ein interessanter Gegenstand zu erspähen ist

enserweckend: Die reizende Ausnahme von der Regel bildet Curtis' sympathische Freundin Jocilyn Rowen; mit der undurchsichtigen Therese Banning sollte man schon vorsichtiger umgehen – obwohl sie den Helden beinahe in jeder Szene schamlos anbaggert und über enge Verbindungen zur hiesigen Sado-Maso-Szene verfügt. Wieder etwas hilfreicher ist sein treuer Freund Trevor Barnes, während Kollege Bob den Eindruck eines absolut ätzenden Widerlings macht. Die Kontaktaufnahme mit diesen illustren Gestalten kann nicht nur persönlich oder telefonisch, sondern auch via E-Mail erfolgen. Der Computer ist hier überhaupt ein wichtiger Verbündeter, denn in seinen Datenbanken schlummern etliche Paßwort-geschützte Dateien, in denen vermutlich wichtige Details über den Tod von Curtis' Vater stehen.

WAHNSINN MIT METHODE

Die meisten Rätsel löst man durch den überlegten Einsatz der eingesammelten Gegenstände, dazu müssen Zugangscodes entschlüsselt und verrammelte Türen aufgehebelt werden. Mit weiterführenden Hinweisen knausert das Programm jedoch ein bißchen, und manchmal überhört man sie wohl einfach wegen der bereits geschilderten Verständigungsprobleme. Dafür sind die Denksportaufgaben durchweg logisch aufgebaut und generell auch nicht allzu schwierig. Unabhängig davon, ob eine bestimmte Aktion des Spielers nun geklappt hat oder nicht, eine der oftmals verblüffend langen Zwischensequenzen bekommt man anschließend fast immer serviert. Gegen Ende des Spiels häufen sich dann auch die Echtzeit-Einlagen, bei denen man zum Beispiel blitzschnell fliehen oder irgendein Ding korrekt benutzen muß, um den vorzeitigen Bildschirmtod zu vermeiden.

DAS RESÜMEE

Im Vergleich mit dem Vorgänger wirkt die Optik weitaus realistischer, schockierender und erotischer. Die Zwischensequenzen sind nach wie vor ein bißchen streifig, dafür werden sie aber auch schnell nachgeladen und lassen sich dank eines integrierten Rekorders beliebig oft wiederholen. Zusätzlich angeheizt wird die Stimmung von der durchgehend vorhandenen

Sprachausgabe und der orchestralen Musikbegleitung, welche die Spannung manchmal fast unerträglich macht. Die praxisnahe Maussteuerung begnügt sich mit anderthalb Icons und erleichtert so das Abenteurerleben ungemein, selbst wenn sie nicht immer ganz präzise arbeitet. Lediglich von dem deutschen Titel darf man sich nicht täuschen lassen, denn das Labor des Grauens ist bis jetzt so englisch, wie das amerikanische Programmierer nur hinkriegen. Natürlich enthält die Packung auch einen Umtauschcoupon (20,- DM) für die deutsche Fassung, an der zur Zeit noch die Übersetzer schwitzen. Egal, ob man erst diese abwarten will oder sofort zuschlägt: Für Spieler, die abgründige Abenteuer mögen, führt an Phantasmagoria II jedenfalls kein Weg vorbei! (md)

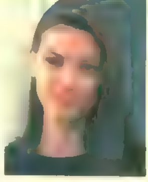



Freund Trevor bekommt Probleme


Einer der wenigen Freunde von Curtis: der zynische Trevor


Netter Gag: An der Wand hängt ein Bild des Entwicklungsteams

GANZ PERSÖNLICH


Brigitta

Ich konnte noch nie viel mit den sogenannten interaktiven Spielfilmen anfangen, und das Labor des Grauens hat dieses Vorurteil eigentlich eher noch bestätigt. Auch wenn es zweifelsohne zu den bislang stärksten Vertretern seines Genres gehört, bekomme ich dabei das Gefühl nicht los, einen Film zu verfolgen, dessen Handlung ich ab und zu durch einen Mausklick vorantreibe. Was ich an den Grafikadventures eben so liebe und umgekehrt bei den interaktiven Abenteuern schmerzlich vermisse, ist das Ausprobieren: So kann ich mit gezeichneten Charakteren allerlei Dinge versuchen, die selbst dann noch lustige oder spannende Animationen zur Folge haben, wenn sie nicht klappen. Bei einem interaktiven Film bin ich in dieser Hinsicht dagegen viel stärker eingeschränkt, meist läßt sich dabei eben doch nur die eine Aktion durchführen, die zum Erfolg führt. Gut, inzwischen trifft man hier auch immer öfter „alternative" Zwischensequenzen an, aber ich bevorzuge dennoch die gute, alte Handarbeit mit ihren vielfältigen, kreativen Möglichkeiten.

GANZ PERSÖNLICH


Manfred

Nichts gegen Brigittas Meinung, aber ich denke, der technische Fortschritt läßt sich einfach nicht aufhalten. Außerdem haben wir es hier eher mit einem eigenständigen Sub-Genre zu tun, das sich mit den hergebrachten Grafikadventures nicht direkt vergleichen läßt. Natürlich müssen da wie dort alle möglichen Gegenstände aufgeklaubt und Leute befragt werden; aber viel wichtiger ist meiner Meinung nach der unglaubliche Realismus, den man mit einem gezeichneten Werk niemals so hinbekommen würde. Denn nur bei cineastischen Abenteuern kann man sowohl erotische als auch gruselige Elemente einführen und sogar miteinander verknüpfen, ohne daß es peinlich wird. Um die Probe aufs Exempel zu machen, braucht man sich das Labor des Grauens bloß mal als gezeichnetes Abenteuer vorstellen: Das Ergebnis wäre höchstens eine Lachnummer.

Phantasmagoria II: Labor des Grauens
(Sierra)

Phantastisch konzipierte und präsentierte Gruselmär mit psychologischem Tiefgang

GRAFIK	87%
SOUND	81%
STEUERUNG	83%
MOTIVATION	88%



86%

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	5 CDs
SYSTEM:	ab einem Pentium 75 mit Win 95 (DOS-Version in Vorbereitung)
SPEICHER:	12 MB RAM, 10 MB bis 23 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben - 65000 Farben)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com





Die Hexfeld-Strategen von SSI/Mindscape bitten erneut zum Gefecht: Nach den Kämpfen im Zweiten Weltkrieg und in der Welt der Fantasy mit dem „Allied" bzw. „Fantasy General" droht nun der Krieg der Sterne.

DER LAGEBERICHT

Angezettelt haben die ganze Geschichte die amerikanischen SF-Autoren David Drake und Bill Fawcett mit ihrem Roman „The Fleet". Bereits dort stritten sieben Rassen in wechselnden Allianzen um die Vorherrschaft im Universum. Einen kleinen Eindruck davon kann man sich im Intro verschaffen, bevor Solo-Spieler und CPU-Gegner in 23 unterschiedlich schwierigen Szenarien rundenweise aufeinander losgehen. Für die Liebhaber endloser Auseinandersetzungen ist zudem ein Szenariogenerator an Bord, mit dem sich beliebig viele Schlachtfelder nach frei einstellbaren Vorgaben (Ressourcen, Planeten, Gegneranzahl etc.) zusammenstricken lassen. Nur in diesem Modus dürfen auch bis zu sieben menschliche Strategen im Multiplayer-Modus gegeneinander antreten

DIE KRIEGSZIELE

Im Unterschied zu den Ein-Terrain-Vorgängern werden die Konflikte beim Sternengeneral in zwei ganz unterschiedlichen, wenn auch eng zusammenhängenden Szenarien ausgetrag[...] Einmal erkundet man mit seiner Raun[...]te das Universum, um dort den Gegner [...]u stellen, zu vernichten und seine plane[...]ren Stützpunkte zu orten. Innerhalb der „Sternenrunde" kann man dann zu den entdeckten Planeten überwechseln. Diese werden mit Bodentruppen erobert, anschließend entwickelt man ihre Infrastruktur, damit sie später für militärischen Nachschub sorgen können. Sind an einem Szenario mehr als zwei Streithähne beteiligt, dürfen aber auch mal die Diplomaten ran, um mit einer Partei vielleicht eine vorübergehende Allianz zu vereinbaren.

Auch die 3D-Rendermodelle der Schiffe machen optisch wenig her

DIE HEERSCHAU

Jede der sieben Rassen gebietet über ein gutes Dutzend verschiedener Bodentruppen (Soldaten, Panzer, Artillerie, Flugzeuge etc.), deren Angriffs-, Verteidigungs- und Bewegungswerte jedoch recht ähnlich sind. Das gleiche gilt für die rund 90 Raumschiffe, von denen in der spieleigenen Online-Bibliothek auch entsprechende 3D-Modelle enthalten sind. Last not least zeichnet sich jede Rasse durch eine bestimmte Spezialität aus – das kann eine biologische Waffe, ein Minenfeld, ein getarnter Asteroid oder eine besonders weitreichende Artillerie sein.
Üblicherweise besteht eine Einheit am Anfang aus zehn Kämpfern, die stets zusammen agieren, bei zunehmender Erfahrung läßt sich die Gruppenstärke auch auf 15 Haudegen aufstocken. Neue Raumschiffe besorgt man sich auf Raumstationen, während die Bodentruppen in den planetaren Militärfabriken rekrutiert werden. Als universales Zahlungsmittel fungieren dabei die Ressourcenpunkte, die man durch erfolgreiche Scharmützel, Eroberungen, Minenausbeutungen oder die Erkundung von Asteroiden erwirbt

Der Einblendtext am unteren Rand informiert über die Spezifikationen der aktiven Armee



Den einzelnen Einheiten darf man nun auch längere Wegstrecken vorgeben





Die Fabriken produzieren fleißig Nachschub



Das Battleship gehört zu den stärksten Einheiten

Wenn eine Invasion droht, sollten die Truppen in die Nähe der Landezonen verschoben werden

INTERSTELLARE KONFLIKTE

Unmittelbar nach dem Spielstart erscheint am Screen die zweifach zoombare, in alle Richtungen scrollende und zunächst noch großflächig abgedunkelte Sternenkarte. Mit wenigen Mausklicks setzt man dort die (dürftig gezeichneten und nicht animierten) Raumschiffe in Bewegung – der Zug darf auch wieder zurückgenommen werden, sofern dies nicht zur Enttarnung eines Gegners führt. Ein weiterer Mausklick setzt den Feind unter Beschuß, was auf dem Bildschirm durch eine enttäuschend mickrige Explosion veranschaulicht wird. Einige Schiffe dürfen sogar zweimal zuschlagen, andere wiederum können auch aus sicherer Entfernung ballern. Aber das ist noch längst nicht das Ende der taktischen Fahnenstange: Durch kurzes Warten läßt sich z.B. ein bereits begonnener Angriff im letzten Moment doch noch abbrechen. Außerdem können einzelne Manöver zunächst nur teilweise ausgeführt und erst später vollendet werden. Genauso ist es möglich, einer beliebigen Einheit einen weit entfernten Zielpunkt vorzugeben, den sie in den nächsten Runden dann vollautomatisch ansteuert. Selbstverständlich verbrauchen all diese Aktionen Treibstoff und Munition, es sei denn, der entsprechende Punkt im Optionsmenü wurde deaktiviert. Nach geschlagener Schlacht regnet es traditionsgemäß Erfahrungspunkte, sodaß man im Lauf der Zeit über immer schlagkräftigere Truppen verfügt.

GEFAHREN IM WELTALL

Möglicherweise kriegsentscheidenden Ärger macht hier nicht nur der Gegner: So bringt die Untersuchung eines Asteroiden normalerweise zwar wertvolle Ressourcenpunkte ein, sie kann umgekehrt aber auch solche verschlingen. Weitere Unbill droht von hinderlichen Raumspalten, Nebelfeldern, welche die Sicht beschränken, und Schwarzen Löchern, die sich anscheinend bevorzugt von Raumschifftreibstoff ernähren. Noch schlimmer sind die gelegentlichen Ionenstürme, denen oft ganze Flotten zum Opfer fallen. Immerhin lassen sich angeschlagene Truppenteile (für Ressourcenpunkte) reparieren, und Treibstoff bzw. Munition gibt's sogar gratis – wenn sich gerade ein Planet oder ein Versorgungsschiff aus dem eigenen Einflußbereich in der Nähe befindet. So unangenehm all diese Widrigkeiten auch sind, man sollte das Universum dennoch schnellstmöglich erkunden, um die planetaren Stützpunkte des Feindes bald auszuschalten.

PLANETARE STÜTZPUNKTE

Die in vier verschiedenen Sorten (Eis, Wüste etc.) vorrätigen Planeten beherbergen jeweils zwei bis zwölf Städte und eignen sich je nach Typ besonders für eine bestimmte Produktionsform. Der Besitz zahlreicher Planeten ist eine der wichtigsten Voraussetzungen für den Sieg, denn dort erwirtschaftet man den Löwenanteil der überlebenswichtigen Ressourcen. Dabei fängt man recht bescheiden mit dem Bau von vier kleineren Betrieben (Minen, Fabriken etc.) an. Erst danach sind die drei wichtigsten Fabrikationsstätten an der Reihe: Forschungszentren, die die Kampfkraft der Truppen erhöhen, Militärstationen, in denen frische Bodeneinheiten herangezogen werden, und schließlich Orbitalstationen – dort kommen die kleinen Raumschiffe her.



Der Heimatplanet sollte stets von einigen Schiffen beschützt werden



Mit dem praktischen Szenario-Editor kann man auch die Anzahl der Gegner und ihre Intelligenz bestimmen



Maximal vier Einheiten passen in diesen Transporter



Die kluge Staffelung der einzelnen Einheiten kann über den Ausgang der ganzen Schlacht entscheiden

DIE BODENKÄMPFE

Feindliche Planeten werden in aller Regel von einer orbitalen Flotte beschützt, die es natürlich zu vernichten bzw. zu vertreiben gilt. Im Anschluß erfolgt die Invasion durch die mitgebrachten Bodentruppen, die man in eigens dafür vorgesehenen Landezonen auf der Planetenoberfläche absetzt. Anders als in den Weiten des Alls können am Boden beide Seiten stets die komplette Karte einsehen. Für die Eroberung eines Planeten bekommt man zehn (Boden-) Runden zugestanden, danach kehrt das Game automatisch zur Weltallkarte zurück – wer zu diesem Zeitpunkt mit seiner Invasion noch nicht fertig ist, muß damit eben in der nächsten Runde weitermachen.



Während eines Zuges darf beliebig oft zwischen der Planeten- und der Weltallkarte hin und her gewechselt werden

GANZ PERSÖNLICH

Natürlich spielt die Präsentation auch im Stratego-Genre eine gewichtige Rolle, aber im Falle des Star Generals will ich das mal nicht so eng sehen. Denn die meisten Digi-Strategicals ersticken entweder an einem Wust von Zahlen und Optionen – oder sie haben ein eintöniges Gameplay, bei dem stets dieselben Vorgehensweisen zum Erfolg führen. Hier kann man dagegen Flankenmanöver, Scheinangriffe und noch viel ausgefallenere Taktiken ausprobieren. Außerdem verfügen die Gegner über völlig unterschiedliche Strategien, Stärken und Schwächen, sodaß man praktisch bei jedem Spielstart einer komplett neuen Herausforderung gegenübersteht. Und wem das nicht gefällt, der ist sowieso im ganz falschen Genre gelandet!



Manfred

DIE MANÖVERKRITIK

Verglichen mit seinen unmittelbaren Vorgängern im Befehlsstab hat der Sternengeneral deutlich an Komplexität zugelegt. Übersichtlicher ist er dadurch allerdings nicht geworden, im Gegenteil, die mäßig animierte und schrecklich düstere Grafik mit ihren kaum unterscheidbaren Pixel-Einheiten erweist sich eher als Bremse für den Spielspaß. Gottlob ist sonst alles in schönster Ordnung: Zwölf Audiotracks bedienen alle musikalischen Geschmäcker, die Maussteuerung ist über jeden Zweifel erhaben, dazu gibt es informative Statistiken, sieben Kriegstreiber mit ganz individuellen Strategien und vor allem ein fein austariertes Gameplay, das zum Besten zählt, was das Genre derzeit anzubieten hat. (md)



Ein Blitzkrieg ist kein Sitzkrieg!

Star General
(SSI/Mindscape)

Ausgefuchstes Strategical auf Rundenbasis, bei dem nur die Optik enttäuscht

GRAFIK	44%
SOUND	70%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	83%

79%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P 90 (Win 95) bzw. ab einem 486 DX/2 (DOS)
SPEICHER:	16 MB RAM, 23 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle Soundblaster- und Win 95-kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu sieben Spieler an einem Monitor, im Netz oder per Direktverbindung
ONLINE-INFO:	http://ssionline.com

☎ 0831/57 51 57
(Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h)
Telefax 0831 / 57 51 555
Compuserve 100106,3111
T-Online/Btx: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

[illegible]

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rucksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand** DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

*Preise Stand 7.11.96 - * = noch nicht verfügbar am 7.11*
N = Neu im Programm P = Preisänderung H = Hit, Supertitel

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier
Game It! A-6691 Jungholz - Tel 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D

Game It!

Spiel des Monats Januar:

MAX*

69,95

PC Action 94%, PC Games 89%, Power Play 88%
„Ein Muß für alle Strategiespieler" PC Action

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Titel	Preis
Bleifuss 2	49,95 P
Command & Conquer 2	79,95 P
Destruction Derby 2	59,95 P
Diablo	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
Master of Orion 2*	74,95
MDK*	79,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Star General*	64,95
Syndicate Wars	69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
1869	[illegible]
3D Ultra Pinball	29 95
7th Guest	19 95
11th Hour	29 95
A Train*	9 95
Albion	29 95
Alone in the Dark	19 9
[illegible]	24 95
Amored Fist	9 95
Apache Longbow light	9 95
B 17	19 95
Battle Bugs	24 95
Battle Isle 1+Data 1&2	19 95
Battle Isle 2+Data	[illegible]
Batman Forever	24 95 N
Betrayal at Krondor	9 9
[illegible]	[illegible]
Bitmap Brothers Compilation	24 95
[illegible] ga Manager Pro	9 95
[illegible]	9 95
Championship Manager 93	19 95
Christoph Kolumbus	19 95
Creature Shock	9 95
Cyberia	24 95
D	29 95
Daedalus [illegible]	[illegible]
Der Clou Plus	[illegible]
Der Patrizier	29 95
Der Planer & Extra Data	9 95
[illegible]	9 95
[illegible]	24 95 P
[illegible]	[illegible]
[illegible]	24 95 N
Dogz - der Pausenhund	24 95
Dune	29 95
Dungeon Master 2	24 95 P
Earthsiege 1	19 95
Eishockey Manager	9 95
Elite Plus	24 95
Fade to Black	29 95
FIFA Soccer Classic	19 95
Formula 1 GP	[illegible]
Frankenstein	[illegible]
FX Fighter	19 95
Gobblins 1+2	14 95
Gobblins 3	19 95
Hand of Fate	29 95
Hanse	29 95
Harpoon Classic	9 95
Indiana Jones 4	29 95
Indy Desktop Adventures	29 95
Jagged Alliance dt	29 95
[illegible]	19 95
[illegible]	9 95
[illegible]	29 95
[illegible]	14 95
[illegible]	29 95
Leisure Suit Larry 6	29 95 N
Little Big Adventure	19 95
Lost Eden	[illegible]
Magic Carpet Plus	29 95
Maniac Mansion 2	19 95
Micro Machines 2	24 95
Monkey Island 1	24 95
Monkey Island 2	24 95
Nascar Racing + Track Pack	19 95
NBA Jam Tournament	24 95 P
NHL Classic	9 95
NHL 96 Classics	29 95
North & South	[illegible]
Outpost 1.5	9 95
Pirates e	[illegible] 95
Pitfall Win95	29 95
Pizza Connection	19 95
Populous2/Powermonger	29 95
Prince of Persia 1+2	24 95
Privateer	29 95
Pro Pinball The Web	29 95 N
Railroad Tycoon	19 95
Rebel Assault	[illegible] 95
Red Baron e	29 95
Return to Zork	29 95
Rise	29 95
Sam & Max	29 95
Shanghai Great Moments	24 95
Sherman M4	[illegible]
Silent Service 2	9 95
Sim Ant*	9 95
Sim City enhanced	19 95
Sim Earth*	9 95
Sim Farm*	19 95
Sim Life Classics	29 95
Simon the Sorcerer 1	19 95
Simon the Sorcerer 2	29 95
Space Hulk Classic	19 95
Space Quest 1	29 95
Space Quest 1-4	9 95
Space Quest 6	9 95
Star Crusader	9 95
Steel Panthers	29 95
Stonekeeper	29 95
Strike Commander	29 95
Super Space Invaders	19 95
Syndicate plus	29 95
System Shock	29 95
Teamchef	19 95
Tennis [illegible]	9 95
TFX	29 95
The Quest*	19 95
Theme Park	29 95
[illegible]	9 95
Top Gun F.A.W	19 95
Tornado	19 95
Transarctica	19 95
Transport Tycoon+World Ed	24 95
Ultima 1+2 Underworld	19 95
US Navy Fighters	29 95
Virtua Karts	29 95
Virtua Tennis	14 95
Voltgas	29 95
Warcraft	24 95 N
Whales Voyage	14 95
Wing Commander 3	29 95
Winter Supersports	14 95
Wizardry	17 95
Wolf	14 95 N
Woodruff	9 95
WWF Wrestlemania	24 95 P
X-Wing + Mission	29 95

CD ROM

Titel	Preis
3D Ultra Pinball 2	64 95 P
3 Skulls of the Toltecs	64 95
4-4-2 Fußball*	59 95
9 - The last Resort*	69 95
Abuse	59 95
Ace Ventura	52 95
AD&D Blood & Magic	74 95
Adventures of I. Smart Patrol*	74 95
AH 64 Longbow	74 95
AH 64 Data	44 95
Airline Simulator	59 95
Air Warrior 2*	79 95
Alien Incident*	49 95
Alien Trilogy	64 95
Am [illegible] Win95*	74 95
American Dream	34 95
Angel Devoid*	59 95
Anvil of Dawn	67 95
Area 51 Win95*	74 95
Armored Fist 2*	79 95
Assassin 2015	74 95
ATF Gold*	79 95 N
ATF Data, Nato Fighters	34 95
Atripolis 2097*	69 95
Aztec Empire of Blood*	a A
Bad Mojo	69 95
Baku Baku	49 95
Balls*	64 95
Baphomets Fluch	69 95
Barbie Druckstudio	49 95
Barbie Filmstudio	49 95
Barbie Modedesigner	59 95
Batman Forever Coin up	59 95
Battle Cruiser 3000 AD*	59 95
Battle Isle 3	64 95
Bedlam	74 95
Betrayal in Antara*	79 95
Birthright*	79 95
Blam! Machinehead*	69 95
Bleifuss	49 95
Bleifuss 2	59 95
Blue Ice*	74 95

Preisaktion!

Titel	Preis
Cyberia 2	59,95
D. schw. Auge 3	29,95
F1 GP 2	79,95
Miss. Cyberstorm	69,95
Orionburger	62,95
Pro Pinball-Web	29,95
Virtua Fighter	59,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	54,95
Z	64,95

Titel	Preis
Boong	44.95
Bubble Bobble	59.95
Bug	52.95
Bundesliga Manager 97	69 95
Burning Steel 4	39 95
Caesar 2	49 95
Capitalism	69 95
Catz	24 95
Chessmaster 5000 Win95	69 45
Chewy	29.95
Civil War General	74,95
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2000 Conflicts	34.95
Clandestiny Win95*	69 95
Clayfighter 2*	79.95
Cluedo*	74.95
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer	69.95
Command&Conqu Data	24,95
Command: 100 neue Levels	24 95
C & C 1 + Data	89 95
Command & Conquer 2	79 95 P
Command Aces of the Deep	[illegible] 4 95 P
Conqueror 1086 AD	69 95
Conquest of the New World	79 95
Creatures	64 95
Crow City of Angles*	79 95
Crusader 2 No regret	64 95
Cyber Gladiators	69 95
Cyber Judas	74 95
Cyberia 2	59 95
Cyberspeed Win95	74 95
Daggerfall*	69 95
Das Amt	39 95
Das schwarze Auge 1	24 95
Das schwarze Auge 2	24 95
Das schwarze Auge 3	29 95 P
Daytona USA	74 95
Deadline	34 95
Deadlock	74 95
Deadly Skies*	74 95
Death Gate	69 95
Death Rallye	49 95
Deathdrome*	49 95
Deathkeep AD&D	64 95
Deathtrap Dungeon*	a A
Demonworld*	84 95
Der Planer + Data	19 95
Der Planer 2	69 95
Der Planer 2 Data*	24 95 N
Der Produzent	69 95
Descent 2	69 95
Descent 2 Mission Builder*	37 95
Destiny*	69 95
Destruction Derby 2	59 95 P

Titel	Preis
Diablo	69 95
Die Fugger 2	49 95
Die gr. Schlacht Ardennen	64.95
Die gr. Schlacht Gettysburg	64.95
Die gr. Schlacht Waterloo*	64 95
Die Hard Trilogy PC CD-ROM	69 95
Die Pandora Akte*	74 95
Die Siedler	29 95
Die Siedler 2	64.95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Discworld 2*	74.95
Down in the Dumps	69 95
Dragon Lore 2*	64 95 N
Dragonheart*	64 95
Dschungelbuch 3,5	44 95
Dungeon Keeper*	69,95
Earthsiege 2	79 95
Earthworm Jim 2+1	64.95
Earthworm Jim Win95	62 95
Ecco the Dolphin	29,95 P
Effenbergers Fußballman.*	69,95
Elisabeth 1	64,95
Euro Stars '96	64 95
Evidence*	49 95
Evocation	69 95
F 1 GP 2 dt	79 95 P
F 1 GP 2 e	69 95
F 1 Manager 96	69.95
F1 Racing*	79,95
F 22 Lightning II	29 95
Fantasy General	64 95
Fast Attack	59 95
FIFA Soccer 96	49 95
FIFA Soccer 97	69 95
Firefight	54 95
Flottenmanöver Win95	74 95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79 95
Formel 1*	74 95
Fragile Allegiance	69 95
FX Fighter Turbo*	64 95
G-Nome*	69 95
Gabriel Night 1	19 95
Gabriel Night 2 dt	64 95
Games Cheats	27 95
Gene Machine	69 95
Gene Wars	74 95
Golden Gate Killer	69 95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix Manager	39 95
Grand Prix Manager 2	74 95
Grid Run*	59 95
Guts 'n Garters*	79 95
Hardline	59 95
Hardwar*	79 95
Harpoon 2 Deluxe MM	69 95
Hattrick Wins	64 95
Heart of Darkness*	a A
Heroes o Might&Magic	49 95
Hexagon Kartell	64 95
Hexen	49 95
Hexen Mission Disk	29 95
Hind	69 95
Holiday Island	69 95
Hugo 2	39 95
Hugo 3	59 95
Hugo 4	59 95
Hunter hunted*	79 95
Hyperblade*	79 95
I have no mouth but I must*	69 95
Imperium Galactica*	74 95
Interstate '76*	79 95
Iron & Blood*	69 95
Iron Man / XO*	59 95
Jagged Alliance 2*	69 95
Jetfighter 3*	69 95
Jewels of the Oracle	79 95
King's Quest Collection 1-6	69 95
Kingdom of Magic	69 95
Klik & Play	39 95
Krazy Ivan Win95*	74 95
Lands of Lore 2*	84 95
Leisure Suit Larry 7	79 95
Lighthouse	79 95
Lion - Löwensimulation*	54 95
Lode Runner online*	79 95
Lord of the Realm 2*	79 95
Lucas Arts Class. Adventure	39 95
M1 A2 Abrams*	84 95
Mad TV 2*	69 95
MAG	69 95
Magic the Gathering*	79 95
Martini Racing	24 95
Marty 2*	59 95

Lösungshefte ab DM 14,95

Titel	Preis
Master of Orion	29 95
Master of Orion 2*	74 95
MAX*	69 95 P
MDK*	79 95
Mechwarrior 2 dt	69 95
Mech 2 Data Disc	39 95
Mechwarrior 2 + Data	49 95 P
Mechwarrior Mercenaries	79 95
Mega Race 2	54 95
Metal Lords*	77 95
Mission Critical	69 95
Mission Force Cyberstorm	74 95
MK 3 Win95*	64 95
Monopoly	54 95
Monster Trucks+	69 95 N

Zusammen gekauft = gespart

Angebot	Preis
C & C 1 + Data	89,95
DSA 1+2+3	79,95
Z+Director's Cut	79,95
Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad	57,95

Titel	Preis
Monty Python's Killer d. Kok	64 95
Moto X	69 95
Mummy	79 95
Myst dt	64 95
Nascar Racing 2*	74 95
NBA Jam Extreme*	72 95
NBA Live 96	74 95
NBA Live 97*	69 95
Need for Speed Spec. Ed	74 95
Nemesis*	69 95
Net Zone*	59 95
Nihilist	64 95
Normality	74 95
NFL Quaterback 97	64 95
NHL Hockey 96	74 95
NHL Hockey 97	69 95
NHL Open Ice*	69 95
Night of the Monsters*	79 95
Offensiv Fußballmanager je	49 95
Olympic Games	64 95
Olympic Gold*	49 95
Olympic Soccer	64 95
Orionburger	62 95 P
Othello	34 95
Panic in the Parc*	74 95
Panzer Dragoon*	69 95
Panzer General 2	39 95
PBA Bowling	49 95
Petka*	64 95
Phantasmagoria	77 95
Phantasmagoria 2	**74,95**
Pinball 97*	52 95
Pinball Dreams Deluxe	69 95
Pinball Illusions	56 95
Pinball Wizard 2000	59 95
Pirateninsel*	a A
Pratest Gold	34 95
Pocahontas	79 95
Pole Position	64 95
Police Quest SWAT	69 95
Power Play Hockey*	59 95
Primal Rage	24 95
Privateer 2 The Darkening	79 95
Pro Pinball The Web	49 95
Project Paradise*	64 95
Puppen Perlen & Pistolen	69 95
Putty Squad*	69 95
Quest for Glory Collection	64 95
Rally Racing 97	74 95
Rama*	79 95
RAN Compilation	39 95
Raven Project*	57 95
Rayman	34 95
Realms of Haunting*	74 95
Rebel Assault 2 kD	79 95
Rendezvous im Weltraum*	79 95 N
Renegade 2*	54 95
Return Fire	64 95
Riddle of Master Lu	69 95
Ripper	74 95
Risiko Win95	74 95
Road Rash Win95	49 95
Robotron X*	74 95
Ruckkehr nach Krondor*	a A
Safecracker*	69 95
San Franc. PD Homicide*	a A
Sand Warriors	69 95
Santa Fe Mysteries	64 95
Schleichfahrt	69 95
Scorched Planet	64 95
SEGA Rallye*	69 95
Sensible GO*	59 95
Sensible World of Soccer	49 95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Shadoan*	79 95
Shannara	69 95
Shattered Steel	69 95
Shellshock	69.95
Sherlock Holmes	69.95
Shine	69 95
Shock Wave Win95*	69.95
Silent Hunter	64 95
Silent Steel	49.95
Sim City 2000	79 95
Sim Copter*	69.95 N
Sim Park*	74,95
Sim Weihnachtspaket	64.95
Simon 1+2 Special	49 95
Sonic	49.95
Soul Hunt*	59.95
Soviet Strike*	79.95
Space Hulk Win95	69.95
Space Trader Win95*	59.95
SPQR*	64,95 N
Star Control 3*	79.95
Star Gate	44 95
Star General Win95*	69 95
Star Gladiator*	84 95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49 95
S.T.O.R.M.	64,95
SU 27	64 95
Super Bubsy Win95	74,95
Super Motocross*	64 95
Syndicate Wars	69,95
Synergist*	89,95
T-MEK*	69 95
Terminator Sky Net	49.95
Terror Trax*	34 95
Terra Nova	69.95
TFX 2000 Eurofighter+Data	79.95
TFX EF 2000 Data	29.95
TFX Super EF 2000 Win95*	84 95
The Muppets inside	64.95
Tie Fighter SVGA	69.95
Timelapse*	69 95
Tiny Troops*	64 95
The Dig dt	69 95
The Mutation of J.B.*	64 95
The Simpsons*	59 95
Think X*	37 95
Time Commando	69 95
Tomb Raider	69.95
Toonstruck	69 95
Total Control	42 95
Total Distortion*	69 95
Total Mania*	64 95
Toystory*	84 95
Trophy Bass Fishing 2 Win95	69 95
Tunnel B1	79 95
Twisted Metal Win95*	59 95

Titel	Preis
Ultimat Mix*	64 95
Ultra Pinball 2*	a A
Urban Runner	59 95
US Navy Fighter 97 Win95*	79 95
Viking Conquest*	59 95
Virtua Fighter	59 95
Virtual Oktoberfest	39 95
War College (UMS3)	59 95
Warcraft 1	24 95
Warcraft 2	69 95
More War: 100 neue Levels	24 95
Warcraft 2 Data	24 95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79 95
Warhawk Win95*	59 95
Warwind	59 95
Werewolf vs. Comanche	69 95
Williams Arcade Greatest*	49 95
Wing Commander 4	54 95
Wipeout 97*	74 95
Wizardry Gold*	69 95
World Cup Compilation	59 95
Worms incl. Data	69 95
Worms Data Reinforcem.	29 95
WWF in your House*	64 95
X Men*	69 95
X-Wing vs Tie Fighter*	a A
Yahtzee	37 95
Z	64 95
Z Director's Cut	19 95
Z + Z Director's Cut Bundle	79 95
Zombieville*	74 95
Zone Raiders*	64 95
ZPC*	67 95
Zork Nemesis	74 95

Star Trek

Titel	Preis
Star Trek 25th anniversary	24 95
Star Trek 2	24 95
Star Trek JR enhanced	79 95
Deep Space 9	69 95
Next Gen. Final Unity dt	39 95

Golf

Titel	Preis
Actua Golf	79 95
PGA Tour Golf 96	74 95
PGA Tour Scenery je	29 95
PGA Tour 486 Classic	29 95
Links LS	84 95
Links 386 + 2 Plätze	69 95
Platz Castle Pines	49 95
Platz Cog Hill	49 95
Platz Devil's Island	49 95
Platz Mauna Kea	49 95
Platz Pelican H.*	49 95
Platz Pinehurst 2*	49 95
Platz Prairie Dune	49 95
Platz Riviera	49 95
Platz Troon North	49 95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Titel	Preis
Airbus 2 (Win95)*	69 95
Flight unlimited Win95	69 95
Flugsimulator 6.0 dt	94 95
Flugsimulator 5.1 e	79 95
Flugsimulator 5.1 dt	89 95
FS FX Upgrade	79 95
FS Designer Win*	69 95
FS Flight Adventures 1	59 95
FS Flight Shop	79 95
Final Approach	39 95
Moving Map 2.0	69 95
Navigator 6.0	44 95
Rescue Air 911	69 95
Schratti Commander	59 95
Scenery & Object Design	79 95
Aircraft Collections je	49 95
(Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	
Szenerien	
Europe 1	54 95
Europe 2	59 95
Mitte, nördl. Mittelgeb	44 95
Nord-/Ostsee HH	44 95
Rheinland, Ruhrgebiet	44 95
Frankfurt Hessen	44 95
Berlin, Mitteldeutschl	44 95
Süddeutschland	44 95
Südwestdeutschland	44 95
Multimedia München 2	49 95
Kanarische Inseln	59 95
Karibische Inseln*	44 95
Madrid	44 95

Sammelausgaben

Titel	Preis
ACES Collector's Edit.	79.95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe [illegible]	
Funsoft Strategie Edition	49.95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe	
Funsoft Simulations Edition	49.95
Air Havoc, Flight Unlimited, Aegis	
Game Box 50 Spiele	39.95
[illegible] Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold	
Gigapack	79.95 N
CyNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP [illegible] TFX EF 2000, [illegible] Tycoon, Deluxe Rätsel des Meister Lu, Arcade Ame[illegible]	
Gold Games - 15 CDs	39.95
[illegible] Whales Voyage [illegible]	
Lucas Arts Air Combat	39.95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions	
Made in Germany	24.95
[illegible] Battle Isle 2	
Megapack 5	74.95
[illegible] Warlords 2 [illegible] Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Al[illegible]	
Megapack 6	79.95
[illegible] General 2, Kyrandia 3, Action [illegible] Panther, 3d Pinball	
Power Pack 4	79.95
[illegible] Wipeout, Magic Carpet 2	
Westwood Compilat.	69.95
Kyrandia [illegible] Dune 2, Hand of Fate	

Multimedia

Titel	Preis
Auf den Spuren [illegible] Ägypten [illegible]	[illegible]
Dinfo 3.0	29.95
[illegible]	
Die Reise des Thomas Bauer	59.95
[illegible] Schule der Weißen geht, 16 Jahre mit Zeitungsausschnitten und dem Tagebuch	
Gold 3 - 40 Progs auf CD	[illegible]
[illegible]	
Hawking, kurze Gesch. d. Zeit	[illegible]
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen	
Lexikon des intern. Films	[illegible]
[illegible]	
Ultra Pack 2	[illegible]
[illegible] WISO mein Geld, ADAC Auto 96 [illegible]	
Voodoo Lounge	[illegible]
Die Stones in Multimedia	

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

Artikel	Preis
8 MB	69 95
16 MB	159 95

günstige Tagespreise erfragen

Joysticks

Artikel	Preis
Notebook Joystick Karte	149 95
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Dread Joypad	29 95
Alfa Twin Box	[illegible]
CH Products	
Flightstick	59 95
Flightstick Pro	99 95
F 16 Flight Stick	[illegible]
F 16 Combat Stick	[illegible]
F 16 Fighter Stick*	89 95
Virtual Pilot	[illegible]
Virtual Pilot Pro	69 95
Throttle	[illegible]
Throttle Pro	69 95
Pedals+Nascar Rac. light	99 95
Pedals Pro	[illegible]
Gravis	
Gamepad	34 95 P
Gamepad Pro	49 95
Analog	34 95
Analog Pro	44 95
Blackhawk	49 95
Thunderbird	79 95
Firebird 2	[illegible]
Grip + 2 Game Pads	49 95
Logitech	
Thunderpad	29 95
WingMan light	44 95
WingMan extreme	79 95
Warrior	[illegible]
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	69 95
Sidewinder Pro	84 95
Sidewinder Pro+Fury	99 95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	[illegible]
TM Formula T2 Lenkrad	[illegible]

Soundkarten

Artikel	Preis
Ultrasound ACE	69 95
Ultras. Plug&Play	229 95
SB 16 VE IDE Plug&	[illegible]
SB 32 Plug&Play	219 95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

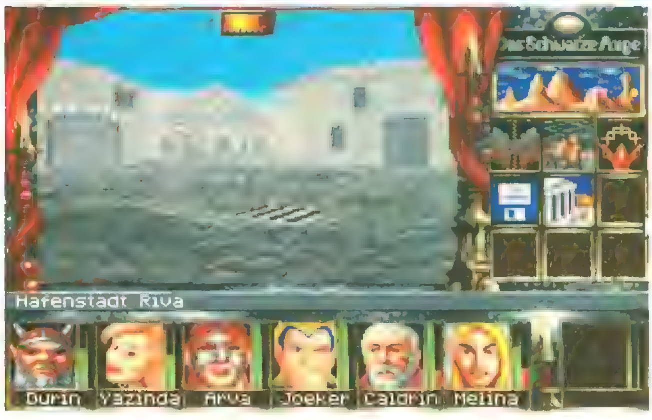
Böblingen:
Marktgäßle 8



Kempten:
In der Brandstatt 6



Das Schwarze Auge III
Schatten über Riva



Der Marktplatz von Riva mit begehbarem Gully

Wahnsinn: Auch schon wieder drei Jahre ist es her, seit wir dem „Sternenschweif" hinterherjagten. Nun offerieren Attic und TopWare einen weiteren Abenteuerurlaub in Aventurien, diesmal zum preiswerten Pauschaltarif von 49 Mark – ein Angebot, das Rollenspieler nicht ablehnen können?

DER HINTERGRUND

Die „Weltpolitik" im Universum des Schwarzen Auges (Deutschlands populärstes Pen & Paper-Rollenspielsystem) ist keineswegs statisch, sondern wird von den Herstellern Schmidt-Spiele und FanPro ständig fortgeschrieben. Eines der zentralen Elemente der letzten Jahre war dabei ein großangelegter Feldzug der Orks gegen die Menschen. Der fand u.a. auch in den beiden bisherigen DSA-Computerrollenspielen von Attic seinen Niederschlag – zuletzt ging es hier um das belagerte Lowangen sowie darum, Zwerge und Elfen zu einem Bündnis gegen die Orks zu bewegen. Im dritten und abschließenden Teil der Trilogie macht nun Riva von sich reden, die einzige Hafenstadt des Svelltschen Städtebundes. Zwar ist sie (noch) nicht direkt von der Invasion betroffen, doch hört man Gerüchte von seltsamen Dingen, die dort vor sich gehen sollen. Ein gefundenes Fressen für sechs Helden und einen wechselnden Non-Player-Charakter



Das Verlies unter dem Friedhof birgt zwei grimmige Geheimnisse



DAS GAMEPLAY

Schon eine oberflächliche Erforschung der Stadt fördert etliche Mißstände zutage, die das Eingreifen des Spielers erfordern. Ein vermonsterter Friedhof wäre da zu nennen, oder der bösartige

ALTE RECKEN IM NEUEN SPIEL

Man kann die alten Haudegen aus **Schicksalsklinge** und **Sternenschweif** importieren: Zum Direktbeam aus dem ersten Teil kopiert man einfach den endgültigen Spielstand in das Games-Directory von Riva und lädt ihn dann. Die „rivalisierenden" Charaktere werden gegebenenfalls auf den 6. Level gepuscht, verlieren aber weitgehend ihre Ausrüstung. Ähnlich funktioniert es mit der Schweif-Party, hier muß jedoch zudem die Datei CHARS1.DAT mitkopiert werden! Grundsätzlich funktioniert übrigens auch die Übertragung normaler Savestände, allerdings wird hier keine Level-Anpassung vorgenommen.

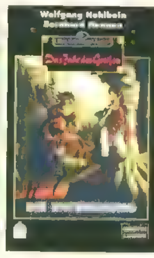


Geheimnisumwittert: der Rattenfänger

LESEN ÜBER RIVA

Thematisch lose mit dem Hintergrund dieses Spiels verbandelt, ist die bei Bastei erschienene und ganz ausgezeichnete Roman-Trilogie **Das Jahr des Greifen** von Bernhard Hennen und Wolfgang Hohlbein. Davon abgesehen erscheint bei Heyne seit geraumer Zeit eine Reihe von DSA-Romanen wechselnder Autoren, die mittlerweile einen Umfang von über 20 Bänden erreicht hat.

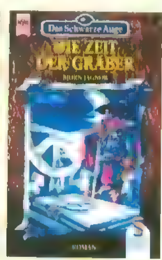




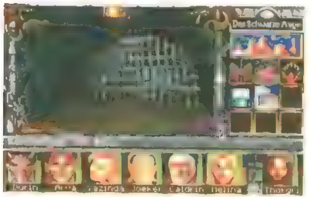








Magier außerhalb Rivas. Aber auch heiklere Probleme, wie etwa eine im Ort umgehende Vampira, die ethnische Minderheit der Holberker oder die „Gilde", eine wohlorganisierte Gaunertruppe. Das klingt in der Aufzählung nach dem üblichen Fantasy-Stoff, doch erweisen sich die Handlungsstränge als recht subtil miteinander verwoben. Erfrischend zudem, daß man



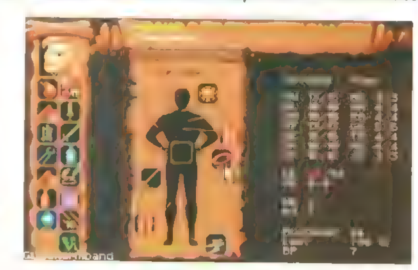
Selten so realistische Fäkalien in einer Digi-Kanalisation gesehen...

nicht immer sofort weiß, wer jetzt eigentlich auf welcher Seite steht bzw. welche Interessen verfolgt. Besonders gut gelungen ist hier das Motiv des tragischen Vampirs, welches auch schon in den DSA-Romanen zum „Jahr des Greifen" sehr überzeugend aufgegriffen wurde.

Das Programm selbst basiert nun weitgehend auf der bereits im Vorgänger verwendeten Engine. Dies bedeutet in der Hauptsache, daß man beliebig durch eine dreidimensionale VGA-Landschaft wandert (nur wenige Zwischenbilder sind in SVGA) und an Türen klopft, um per Wahl eines Gesprächsthemas im Multiple-Choice-Verfahren mit den Einheimischen zu plaudern. Natürlich stolpern die Charaktere auch durch Verliese, um Schätze zu finden, Monster auf dem gewohnten Iso-Kampfbildschirm taktisch klug zu verprügeln oder Rätsel zu lösen. Wobei es hier meist nicht so sehr darum geht, Objekte aufzusammeln und zu verwenden, sondern eher



DSA-Veteranen werden mit den Kämpfen kaum Probleme haben

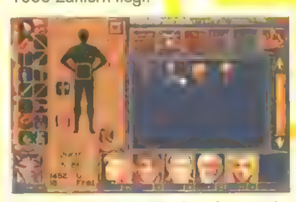


Das Inventory ist zum Vorgänger identisch

darum, durch bestimmte Aktionen die Geschichte wieder ein Stück voranzutreiben. Tatsächlich ist die Storyführung eigentlich recht stringent, weshalb es einen guten Allround-Tip für Leute gibt, die irgendwo festhängen: Einfach mal durch alle bekannten Örtlichkeiten laufen; irgendwann passiert schon etwas.
Das Magiesystem ist ganz das alte (per Menüklick im Hauptbildschirm bzw. im Kampfscreen), und auch sonst beschränken sich die Neuerungen auf Details. Mit einer Ausnahme, denn das Abenteuer handelt komplett in und um Riva, weshalb der leidige Reisebildschirm wegfallen konnte – stattdessen präsentiert sich jetzt auch die Wildnis in 3D. Daß Neuerungen hier jedoch nicht automatisch mit Verbesserungen gleichzusetzen sind, beweisen unsere Auflistungen der positiven und negativen Einzelheiten.

POSITIV

Atmosphäre: Schon super! Die Geschichte ist dichter und verzwickter denn je.
Auto-Sequenzen: Selbstlaufende Szenen sind jetzt noch stärker in den Spielablauf eingebaut und werden geschickt dazu verwendet, die verschiedenen Story-Elemente zu verknüpfen.
Objektmanagement: Das Game verfügt nun über einen praktischen und vor allem originellen Item-Verteiler.
Punkte: Attic hat diesmal eine Punktebewertung eingebaut, wobei das Maximum bei 1000 Zählern liegt.


Auf einem einzigen Bildschirm können die erbeuteten Schätze jetzt mit Hilfe des Poolfeldes bequem umverteilt werden


Der Kandidat, äh, die Party hat (über) 200 Punkte

DIE PRÄSENTATION

Abwechslungsreiche CD-Audiotracks versöhnen mit der zwar immer noch recht hübschen, aber doch schon etwas angestaubt anmutenden Optik. Die Soundeffekte sind zum Teil bereits bekannt, wurden teils aber auch renoviert. Und die Maussteuerung läßt zumindest in einem wichtigen Punkt zu wünschen übrig – auch hier wieder der Verweis auf die Extra-Boxen. Was wir aber tatsächlich am meisten vermissen, das ist ein ordentlich gedrucktes Handbuch mit Karte etc., da beißen auch die (nur) 49 Mäuse keinen (Handlungs-) Faden ab. (jn)

NEGATIV

Anklicken: Der Mausklick auf Objekte im Grafikfenster funktioniert besonders bei niedrigen Gegenständen wie z.B. Schatzkisten oft so gut wie gar nicht. Erst durch einen Hinweis im Online-Handbuch kommt man darauf, daß sie auch mit der Leertaste geöffnet werden können.
Charaktere: Parties können aus den beiden vorherigen Teilen übernommen werden. Allerdings muß man schon selbst herausfinden, wie das geht – oder unsere diesbezügliche Box lesen.
Handbuch: Das ausdruckbare Online-Manual läßt sich zwar während des Spiels öffnen, erläutert allerdings keineswegs alles.
Intro: Das stimmungsvolle SVGA-Intro führt häufig zu Grafikfehlern und/oder zum Absturz.
Licht: Laternen, Fackeln oder Lichtspells haben oft nur wenig Einfluß auf die Sichtverhältnisse – manchmal allerdings leuchten sie die Gegend für ein paar Augenblicke prima aus. Ein Wackelkontakt in der Software?
Nachladen: Selbst bei der „großen" Installation sind die Wartezeiten im Spiel (zumindest unterhalb eines P90) sehr störend.
Rasten: Wo ist die standardmäßige Rast-Funktion außerhalb der Gasthöfe geblieben? Im Online-Handbuch wird sie zwar kurz erwähnt, doch wir konnten sie nirgendwo im Spiel entdecken.
Verkaufen: Der Verkauf von Items bei den Händlern wurde zu einem gewöhnungsbedürftigen (und nirgendwo erläuterten) Wirrwarr verschlimmbessert. Dabei hätte man nur eine leicht modifizierte Version des neuen Objekte-Managers verwenden müssen.
Wildniswald: „Baumtapeten" sind beim besten Willen nicht mehr State of the Art!
Windows 95: Der Betrieb unter Win 95 ist leider nicht sonderlich stabil.


Nur an wenigen Orten darf man sich ausruhen


Handel ohne Durchblick


Bäume wie aus dem Oldie „Bard's Tale"

DSA III – Schatten über Riva
(Attic/Top Ware)

Inhaltlich ausgereiftes Fantasy-Rollenspiel, technisch schon ein wenig überreif.

GRAFIK	70%
SOUND	79%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	76%
	74%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486er mit DOS 6.x bzw. Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 60 bis 80 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA (teils optional SVGA)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Ensoniq Soundscape, Pro Audio Spectrum/16, Gravis Ultrasound bzw. alle zu Win 95 kompatiblen Karten und CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.attic.de

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

DISCWORLD II

Ausgezeichnete Grafik · hochwertige Synchronisation (PC Games 83% GW)

Deutsche Version

nur DM 74,99

CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
Ace Ventura	**DV**	**57,99**
Age of Rifles	DV	x69,99
AH 64 Longbow	DV	79,99
AH - 64 Missiondisk	**DV**	**44,99**
Alien Trilogy	DV	74,99
Amber	DV	x74,99
Amok	DA	x69,99
Area 51	DA	x69,99
Armored Fist 2	DV	i.V.
Assassin 2015	DV	74,99
A.T.F. Mission-CD	DV	39,99
Azarel Tears	DV	69,99
Baphomets Fluch	DV	69,99

CD-ROM

Titel		Preis
Discworld 2	**DV**	**74,99**
Down in the Damps	DV	69,99
Dragon Lore 2	**DV**	**69,99**
Dungeon Keeper	DV	x74,99
F 22 Lightning 2	**DV**	**79,99**
Fifa Soccer 97	DV	74,99
F1 Autorennen	DV	x84,99
F1 Manager	DV	69,99
Flottenmanöver	**DV**	**69,99**
Flugsimulator 6.0/MS	DV	99,99
Flying Corps	**DV**	**79,99**
Formula One Gr. Prix 2	**DV**	**79,99**
Gene Wars	DV	69,99
Gigapack 1	**DV**	**74,99**

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Battle Isle 3	DV	39,99
Bedlam	DA	69,99
Betrayal in Antara	DA	x74,99
Bi:tl night	DV	x74,99
Blam Maschinehead	DV	69,99
Bleifuß 2	**DV**	**54,99**
Blood & Magic	**DV**	**79,99**
Blue Ice	DV	x69,99
Bol Soccer	**DV**	**54,99**
Bug	DV	19,99
Bundesliga Manager 97	**DV**	**64,99**
Caesar 2 Wind 95	DV	54,99
Grand Prix Manager 2	**DV**	**84,99**
Grid Run	DV	x59,99
Hard Line	DV	59,99
Have a Nice Day	DV	i.V.
Heart of Darkness	DV	x84,99
Heroes of M & Magic 2	DV	i.V.
Hind-Kampfhubschr.	DV	69,99
Holiday Island	**DV**	**69,99**
Hugo 4	DV	59,99
Hunter Hunted	DV	x69,99
Imperium Galactica	DV	x69,99
Iron & Blood	DV	x74,99

M.A.X. Deutsche Version

Titel		Preis
Civilization 2	DV	69,99
Civilization DATA	**DV**	**39,99**
Civil War General	DV	79,99
Cluedo	DV	69,99
Comanche 3.0	DV	x79,99
Command & Conquer 1	DV	69,99
Comm. & Conq. Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**84,99**
Creatures	**DV**	**64,99**
Crusader No Regret	DV	59,99
Daggerfall	**DV**	**69,99**
Das Hexagon Kartell	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	**DV**	**29,99**
Iron Man	DA	64,99
Jagged Alliance 2	DV	x74,99
KKND	**DV**	**i.V.**
Krazy Ivan	DV	x69,99
Larry 7	**DV**	**79,99**
Lighthouse	DV	79,99
Lords of Realms 2	**DV**	**x79,99**
Lost Vikings 2	DV	x69,99
Mad TV 2	**DV**	**69,99**
Magic the Gathering	DV	x79,99
Manhatten	DV	x74,99
Master of Antares	DV	x84,99

Händleranfragen erwünscht!

Titel		Preis
Daytona USA	**DV**	**69,99**
Death Rallay		i.V.
Destruction Derby 2	**DV**	**69,99**
Diablo	**DA**	**69,99**
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	**DV**	**64,50**
Die Siedler 2 Miss. CD	**DV**	**29,99**
M.A.X.	**DV**	**74,99**
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen	DV	79,99
Mega Race 2	DV	49,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monopoly	DV	54,99
Monster Truck	DV	x69,99

Unsere Hit's!

M.D.K
Deutsche Version
DM 74,99



DIABLO
Deutsche Anleitung
DM 69,99

Sim Copter – Deutsche Version DM 69,99

Nascar Racing 2 – Deutsche Anleitung DM 77,99

Flying Corps – Deutsche Version DM 79,99

Master of Antares (Orion 2) – Deutsche Version DM x84,99

Daggerfall – Deutsche Version DM x69,99

Star General – Deutsche Version DM x69,99

Lords of Realms 2 – Deutsche Version DM x79,99

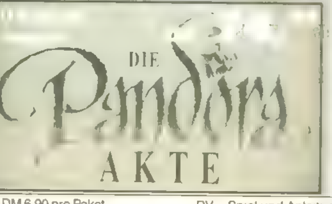
TOMB RAIDER – Deutsche Version DM 64,99

Destruction Derby 2 – Deutsche Version DM 69,99

Privateer 2 Darkening – Deutsche Version DM 79,99



Blood & Magic
Deutsche Version
DM 79,99



CD-ROM

Titel		Preis
Monster Truck Madn.	DA	74,99
Nascar Racing 2	**DA**	**77,99**
NBA Jam extreme	DA	69,99
NBA Live 97	DV	74,99
Need for Speed Edition	DV	79,99
Nemesis	DV	x74,99
NHL Hockey 97	**DV**	**74,99**
Orionburger	**DV**	**69,99**
Pandora Akte	**DV**	**74,99**
Panzer Dragoon	DV	x69,99
PC-Games Cheater 2	DV	x24,99
Phantasmagoria 2	**DA**	**74,99**
Power F1	DA	i.V.
Privateer 2/Darkening	**DV**	**79,99**
Puppen, Perlen und...	DV	69,99
Rallay Racing 97	DV	69,99
R.A.M.A.	**DV**	**79,99**
Re - Loaded	**DV**	**59,99**
Realms of the Haunting	**DV**	**79,99**
Risiko	**DV**	**69,99**
Road Rash	DV	59,99
S.T.O.R.M.	DV	59,99
Schleichfahrt	**DV**	**69,99**
Sega Rallay	DV	x69,99
Sherlock Holmes 2	DV	74,99
Shine	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim Copter	**DV**	**69,99**
Sonic	DA	49,99
Star General	**DV**	**x69,99**
Star Trek Academy	DV	i.V.
Steel Panther 2	DV	x69,99
Swiv 3D	DV	79,99
Syndicate 2 Wars	DV	69,99
TFX. 2000 + Mission CD	DV	79,99
T.F.X. 2000 Mission CD	**DV**	**34,99**
The Crow	DA	x79,99
The Dig	DV	64,99
Time Commando	DV	74,99
Time Laps	DV	69,99
Tomb Raider	**DV**	**64,99**
Toonstruck	**DV**	**69,99**
Tunnel B 1	**DV**	**79,99**
Virtua Cop	DA	74,99
Wagnes of War		i.V.
War Wind	**DV**	**69,99**
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
Wizardy Gold	DA	x69,99
Worms Data	DV	34,99
Worms + Data	DV	69,99
Yahtzee	DV	39,99
Zorck Nemesis	DV	74,99
"Z"	DV	67,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Amerika	DV	24,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 1 + Data	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Bundesl. Manager 2.0	DV	19,99
Carrier Strike Force	DV	24,99
Christoph Columbus	DV	19,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Creature Shock	DV	19,99
Cyberia 1	DV	24,99
Descent 1	DA	24,99
Der Reeder	DV	19,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Eishockey Manager	DV	19,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Goblins Teil 1 + 2	DV	19,99
Goblins Teil 3	DV	19,99
Goblins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager	DV	39,99

Weitere Angebote:

Titel		Preis
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Larry 6	DV	x19,99
Lost Eden	DV	19,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Outpost 1.5	DV	24,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pizza Connection	DV	19,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Russelsheim	DV	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	x19,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,90
Space Quest 6	**DV**	**24,99**
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3 Next Gen	DV	39,99
Tilt-Flipper	DV	19,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
X - Wing Comp.	DV	29,99

Wir führen auch PLAY-STATION und Zubehör!

Zubehör

Artikel	Preis
Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,90
Gravis Game Pad Pro	54,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Gripp Pad System enthält 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	169,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Wingman Light Joystick	49,99
Orig. Soundblaster 32P&P	**219,99**

Geschenktips!

Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse 219,99

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad
preiswerte Variante des Formula T2. Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

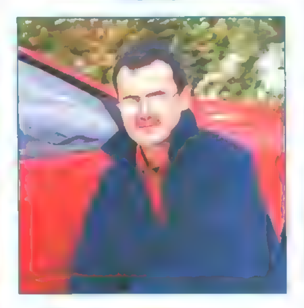
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



Gespräch mit Tony Love



„Die Konsolen-Vorlage für Power F1 war ein böser Flop!"

?: Tony, du bist Producer bei Teque, einem der branchenältesten Entwicklerteams. Bislang wart ihr aber vor allem am Amiga und Segas Mega Drive aktiv, nicht wahr?

TL: Richtig, die Iso-Rollis „Shadowlands" und „Shadoworlds" mögen vielleicht noch dem einen oder anderen Leser ein Begriff sein. Die Umsetzungen von „Pac Mania" und „Sensible World of Soccer" waren ebenfalls recht erfolgreich. Unser brandneues „World Tour Racing" für Ataris Jaguar-CD ist dagegen ein böser Flop. Kein Wunder, wenn uns Atari bei Entwicklungsbeginn vor anderthalb Jahren noch zigtausend verkaufte Konsolen bis Ende 1996 zusagte und es jetzt nur wenige Hundert sind! Nun ist Power F1 die PC-Umsetzung dieses Spiels, und wir hoffen, damit die immensen Entwicklungskosten hereinzuholen.

?: Gerade im Genre der Rennspiele ist die Konkurrenz freilich stark. So steht beispielsweise Psygnosis bereits am Start, um mit „Formel 1" ebenfalls die Saison 1995 nochmals am PC Revue passieren zu lassen. Wie kam es zu dieser seltenen Konfrontation zweier identischer Lizenzen?

TL: Nun, die FIA wollte eben keinen Exklusivdeal machen. Bei der Federation Internationale de l'Automobile, also der Dachorganisation der Formel 1, kann sich jeder die Erlaubnis abholen, in seinem Rennspiel die originalen Namen, Fahrzeuge und Pisten zu verwenden. Man muß halt nur eine beachtliche Summe dafür hinblättern.

Im wirklichen Leben hat der Formel 1 Zirkus bis zum Grand Prix von Melbourne am 9. März noch Winterpause, am Computer wird unterdessen munter weitergerast: Hier und heute unter der Flagge von Teque bzw. Domark.

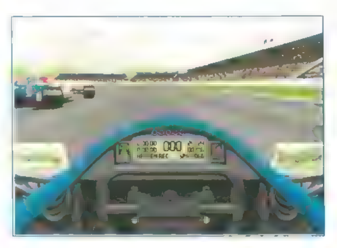


RASEN WIE IN DER SPIELHALLE

Um nicht direkt mit der ausgefeilten F1-Sim „Grand Prix 2" von MicroProse zu kollidieren, haben die Engländer ihren Schwerpunkt auf Arcade-Action gelegt: Zwar sind auch Boxenstopps und Werkstattbesuche möglich, doch das Fahrgefühl hat mit den Realitäten des Motorsports herzlich wenig am Hut bzw Helm. So enden beispielsweise selbst im Realmodus auch die heftigsten Zusammenstöße mit Mauern oder Konkurrenten noch häufig ohne ernste Folgen. Da muß schon der Front- bzw. Heckflügel abgehen und das eigene Hinterrad vorbeikullern, ehe die Disqualifikation droht.
Selbst diese Anflüge von Realismus lassen sich noch ab- und dafür Fahrhilfen zuschalten. Dann sind Unfälle gar kein Thema mehr, während man unterstützt durch Automatik, Bremshilfe oder gar eine auf die Straße gepinselte Ideallinie seine Bahnen zieht. Weitere Hilfestellung leistet der intelligente Kopilot, indem er vor nahenden Haarnadelkehren zum Bremsen mahnt oder freie Fahrt für die lange Gerade verspricht. Selbst die Namen jeder Kurve kennt der Knabe – bloß schade, daß sein Wissen nur als Text am Screen erscheint, wo es im Eifer des Gefechts schonmal übersehen wird.

DIE MODI

Grundlage allen Geschehens ist die F1-Saison des Jahres 1995; jeder der damaligen 17 Kurse ist anwählbar. Weil Karten und ähnliche Wegbeschreibungen fehlen, können und müssen vor dem Qualifikationslauf erst ein paar Übungsrunden gedreht werden. Dann beginnt die Jagd nach Bestzeiten oder ein Einzelrennen gegen 11 bzw. 23 computergesteuerte Boliden. Die Dauer ist dabei variabel und abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad, von drei Runden bis





Wenig Unterschiede zwischen hoch- und abgeschalteten Grafikdetails: Man beachte den Rückspiegel und die Länge der Tribüne



Ansehnlich, aber für den Duellbetrieb etwas zu grob: die VGA-Optik



Der Replay-Rekorder verfügt über eine Vielzahl von Kameraperspektiven, speichert aber nur einen kurzen Ausschnitt des Rennens

hin zur Realdistanz mit etwa zwei Stunden Spieldauer ist vieles möglich. Nur Netzwerkrasereien sind vorerst nicht drin, was aber in Kürze ein kostenloser Patch ändern soll. Schon jetzt kann sich ein Mitspieler freilich via Nullmodemkabel einklinken oder am horizontal geteilten Splitscreen mitfahren. Weil in der groben VGA-Auflösung die Übersicht schnell verlorengeht, sei dazu jedoch zumindest ein P133 für flüssig zoomende SVGA-Grafik empfohlen.
Der Ritterschlag jedes F1-Piloten ist dann eine komplette WM-Saison: Man fährt für einen beliebigen Rennstall in einem beliebigen von 24 Boliden um Punkte und den Gesamtsieg. Ein Arcade-Ableger hiervon ist die sogenannte Aufholjagd, wo man sich ausgehend vom letzten Startplatz zu Beginn der Saison Piste für Piste nach vorne arbeitet. Die Plazierung im Ziel ist hier jeweils gleichbedeutend mit der Startfolge am nächsten der 17 Kurse



WIR BASTELN UNS EINEN SIEGER

Das vorbereitete Wagen-Setup bietet eine gute Grundlage für den Erfolg, läßt sich in vielen Punkten aber noch optimieren. So ist die Reifensorte abhängig vom mitunter durchaus launischen Wetter, die Stellung der Front- und Heckflügel beeinflußt die Bodenhaftung und der Tankinhalt die Zahl der Boxenstopps sowie die Beschleunigung. Über den Luftdruck der einzelnen Pneus läßt sich der Gummiabrieb und die Haftung bei Links- und Rechtskurven sogar


Crash und Stau am engen Stadtkurs von Monaco

Splitscreen-Racing: Wenn zwei sich streiten, fährt der dritte...

„Von der FIA kriegt jeder eine F1-Lizenz – wenn er nur genügend Geld hat"



?: Wie beachtlich ist eine beachtliche Summe?

TL: Den genauen Betrag darf ich verständlicherweise nicht nennen. Aber man kann durchaus von einem sechsstelligen Betrag ausgehen, der keine Eins vorne hat.

?: Welche Unterstützung erkauft man für soviel Geld?

TL: Von seiten der FIA gar keine. Wir erhielten aber Zugang zu den F1-Teams. So bekamen wir von McLaren exakte Daten über Motoren und Maße, und von Williams die originalen Fahrzeugsticker, die sich jetzt 1:1 im Spiel wiederfinden. Tyrell versorgte uns mit einem Stapel Papier, wo die einzelnen Kurse bis ins Detail erläutert sind – also inklusive aller Kurvenwinkel, Höhenmeter, Straßenbreiten und Auslaufzonen. Mit Hilfe unseres eigenen 3D-Editors konnten wir diese Daten im Spiel umsetzen.

?: Wie entwickelt man als Spieldesigner eigentlich das richtige Gefühl für so einen Boliden mit 600 PS? Habt ihr ein paar Runden gedreht?

TL: Leider nein, die Teams hüten ihre millionenschweren Babys natürlich wie ihre Augäpfel. Wir mußten uns halt schnelle Sportwagen ausleihen, die laut einiger Formel 1-Profis ein ähnliches Fahrgefühl vermitteln. Außerdem holten wir mit Andrew Mcrae einen für Rolls Royce tätigen KFZ-Ingenieur ins Team. Er war für die Fahrphysik und die Simulationselemente verantwortlich.



Solche Rempler bleiben meist folgenlos

Das Wetter kann sich während des Rennens ändern

Mit dem Teameditor sind nur die Namen der Fahrer und Rennställe veränderlich

In der Werkstatt läßt sich alles und jedes trimmen



Schludrig programmiert: Schonmal in solchem Winkel stehende Reifen gesehen?

separat justieren. Außerdem variabel sind die Getriebeübersetzung, der maximale Lenkeinschlag, die Bremsverteilung und die Härte der Federung.

Zwar läßt sich das Fahrzeug am Kurs dann via Tastatur, Maus oder Stick gleichermaßen elegant um die Kurven schieben, trotzdem hinterläßt das Handling gemischte Gefühle: Die gängigen Analog-Lenkräder werden unterstützt, nicht aber Gas- und Bremspedale. Und das entsprechende Einstellmenü zählt mit seinen 29 Anklickbuttons zum Umständlichsten, was je über PC-Screens geflimmert ist. Andererseits ist die komfortable Umschaltmöglichkeit zwischen der Cockpit-Aussicht und den zahllosen Außenkameras (zweimal Hinterbord, TV, an Bord jedes Konkurrenten etc.) hervorzuheben. Genauso der automatische Zoom-Out, welcher z.B. die Übersicht nach einem Crash bewahren hilft.

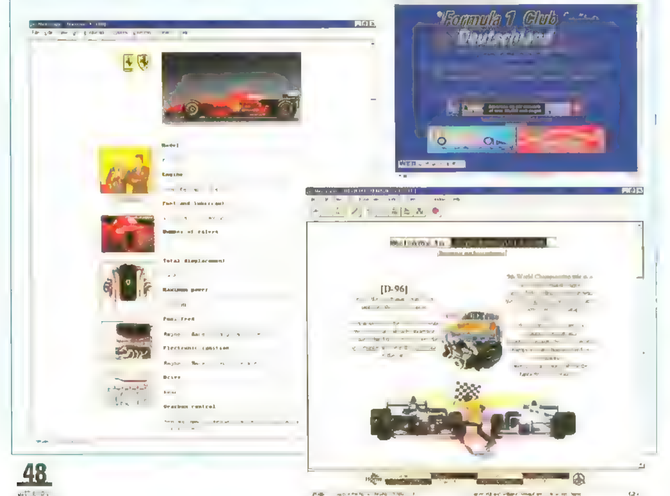
AUF DER ZIELGERADEN

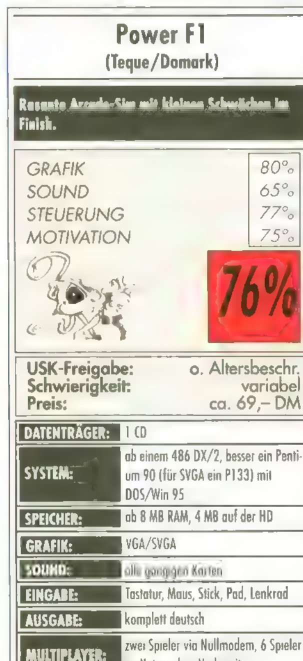
Zu sehen gibt es wunderhübsche 3D-Optik mit farbenprächtigen Kulissen und detailliert gestalteten Fahrzeugen, die sehr wirklichkeitsnah heranzoomen. Nur bei den Animationen wurde gepatzt: Bei der Sicht aus dem Cockpit verharrt das Lenkrad stets in gleicher Position, und die Reifen stehen häufig in einem eher unüblichen Winkel zum Chassis. Ähnlich durchwachsen hört sich der Sound an. Denn zwar ist der realistische Motorenlärm eine Wucht, doch kann man alle übrigen Effekte locker an zwei Händen abzählen. Und Musiknote hat sich nicht eine einzige in das Spiel verirrt.

Trotz der erwähnten Schwächen vermag Power F1 beim Spieler aber durchaus einen heftigen Benzinrausch auszulösen – was vor allem dem feinen Fahrzeughandling und den hart, aber fair durchgreifenden CPU-Piloten zu verdanken ist. (rl)

ONLINE-RACING

Im Internet finden motorsportbegeisterte Surfer jede Menge Anlaufstellen. Erste Wahl ist die Homepage des deutschen Formel 1 Clubs (**http://www.f1-news.com**), wo brandneue Meldungen und Links zu praktisch allen wichtigen Adressen lagern. Von hier aus ist beispielsweise die etwas langweilige und wenig aktuelle FIA-Site (**http://www.fia.com**) erreichbar, ebenso die edle und umfangreiche Homepage von Ferrari (**http://www.ferrari.it**) oder Renaults WWW-Repräsentanz (**http://www.renaultf1.com**). Teque selbst (**http://www.teque.co.uk**) unterstützt den Austausch von Bestzeiten und Tabellen im Netz; künftig will man auch Multiplayer-Rennen via Internet veranstalten.





Power F1
(Teque/Domark)

Rasante Arcade-Sim mit kleinen Schwächen im Finish.

GRAFIK	80%
SOUND	65%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	75%

76%

USK-Freigabe:	o. Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2, besser ein Pentium 90 (für SVGA ein P133) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 4 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Stick, Pad, Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler via Nullmodem, 6 Spieler im Netzwerk in Vorbereitung
ONLINE-INFO:	http://www.eidos.com



Jens Dührkop

CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe

☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA, alle Spiele dieser Anzeige sofort lieferbar

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die bei uns gekauft wurden)

Cavewars

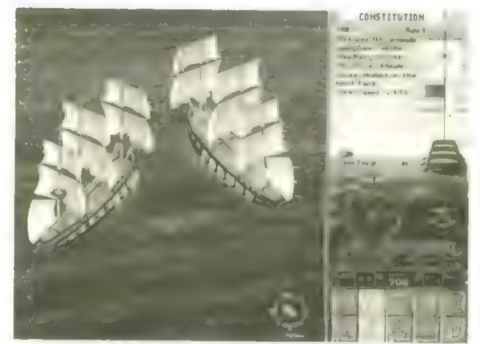
(Avalon Hill)

In der weitläufigen unterirdischen Höhlenwelt *Ibido* kämpfen 8 Völker (Menschen, Zwerge, Trolle usw., jeweils mit eigenen Stärken und Schwächen) erbittert um die Vorherrschaft. Zu Beginn besitzen Ihre Krieger nur primitive Waffen und Zauberformeln, aber durch Forschung und Entwicklung können Sie im Laufe der Zeit immer wirksamere Waffen entwickeln (z.B. Musketen, Kanonen, Kampfpanzer)

Viele Kombinationsmöglichkeiten bei den militärischen Einheiten, Spezialeinheiten, unterschiedliche Magie- und Technologiearten mit unzähligen strategischen Möglichkeiten, weitläufige Höhlenwelt auf 5 Ebenen, Generator zum Erstellen neuer Welten u.v.a.m. Ablauf in Spielzügen (keine Echtzeit-Hektik!). Für bis zu 5 Spieler und/oder Computergegner (mit ausgezeichneter "künstlicher Intelligenz"!).

Bei uns mit deutscher Regelübersetzung.

Für PC (mind. 8 MB RAM, mind. 486er, Super-VGA, nur auf CD, DOS oder Windows 95): 109,95 DM



Wooden Ships & Iron Men

(Avalon Hill)

Detaillierte Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 18 Szenarien (Trafalgar usw., z.T. über 20 Schiffe gleichzeitig im Spiel). Feldzugsmöglichkeit, Szenariumeditor. 1 Spielzug = 3 Minuten. Entermanöver 133 Schiffstypen, 4 Munitionsarten, u.a.m **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!** Für PC (mind. 8 MB RAM, Super-VGA, CD) 109,95 DM

20 Wargame Classics

CD-Sammlung mit 20 Strategiespielen von *SSI, SSG, Impressions*, 10 davon **bei uns mit deutschen Anleitungen z.B.:** Gary Grigsbys War in Russia, Pacific War, Battles of Napoleon, Western Front, Sword of Aragon.PC: 119,95 DM

Definitive Wargame Collection 2

CD-Sammlung mit **Vollversionen** von 14 Strategiespielen von *SSI, 3'60, Koei* u.s. (**dA** = bei uns mit deutscher Regelübersetzung):

Harpoon 2 (dA) + **Battlesets 2+3, V for Victory 1+3, Genghis Khan 2** (dA), **Romance of the 3 Kingdoms III, Operation Europe, High Command** (dA), **Command HQ, Tanks** (dA, Version 1.3), **Clash of Steel** und **SSIs bislang erfolgreichstes Wargame: *Steel Panthers*** (dA, neue Version 1.2N). Für PC: 119,95 DM

Szenarium-Disketten für *Steel Panthers*

mit neuen historischen Szenarien (nur zusammen mit *Steel Panthers* spielbar), Lizenzausgaben der US-Firma *Novastar* (d.h., englische Bildschirmtexte, deutsche Übersetzung der historischen Hintergrundangaben), z.B.:

Nr. 1: Kanjew 1943 (11 Szen.) 17,95 DM
Nr. 3: Tiger-Raids + Arnheim (20 Szen.) 29,95DM
Nr. 4: Panzerasse I (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 6: Anzio, Rapido (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 7: Division "Wiking" (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 8: Norwegen 1940 (11 Szen.): 17,95 DM
Nr. 10: "Wüstenfuchs" (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 11: "Eisernes Kreuz" (10 Szen.): 17,95 DM

TacOps (Arsenal)

Komplexe Simulation von Gefechten der Moderne auf taktischer Ebene (die Einheiten sind Züge/Halbzüge). Programmiert von einem Major des *US Marine Corps*. Von zahlreichen Einheiten der *US Army* und des *US Marine Corps* ausbildungsunterstützend eingesetzt. **Bei uns mit dt. Regelübersetzung (31 Seiten)!** Für PC (Super-VGA, Windows, Disk): 99,95 DM

Gary Grigsbys

Steel Panthers II: Modern Battles

Taktisch, Koreakrieg bis 1999. Über 400 Waffensysteme, 55 Szenarien, 6 Feldzüge, Szenariumeditor usw. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung**

Für PC (8MB RAM, Super-VGA, CD). 99,95 DM

Age of Rifles (SSI)

Simulation von Schlachten zwischen 1846-1905 (amerikanischer Bürgerkrieg, deutsch-französischer Krieg, britische Kolonialkriege usw.) Über 60 Szenarien (z.B. Gettysburg, Königgrätz, Sedan) mit z.T. über 300 Einheiten, Feldzugsmöglichkeit, Editor (1.000 Uniformen, 80 Waffen, 28 Nationalitäten). Ein neuer Klassiker! Wertung in *Computer Gaming World 11/96:* 5 Sterne (Höchstwertung) **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung** + Update auf Vers.1.2!

Für PC (CD, mind. 486er, 8 MB RAM, Super VGA). 89,95 DM

Over the Reich

(Avalon Hill)

Strategiespiel über Luftkämpfe zwischen westalliierten und deutschen Flugzeugen 1943-45. 16 Piloten je Seite (diese erlangen im Laufe des Feldzuges zusätzliche Kampferfahrung, bessere Flugzeugtypen usw.). Außerdem viele Einzelszenarien mit unterschiedlichen Einsatzarten (Angriffe auf V-Waffen-Stellungen, Abfangeinsätze gegen Bomberverbände usw.) **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!**

Für PC (mind. 8 MB RAM, Windows 3.1 oder Windows 95, Super-VGA, CD): 109,95 DM

New Horizons (Koei)

Strategie-, Wirtschafts und Rollenspiel über Piraten, Freibeuter, Entdecker und Händler im 16 Jahrhundert. **Bei uns mit dt. Regelübersetzung!** Für IBM (VGA, CD): 79,95 DM

Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen

z.B. (jeweils für PC):

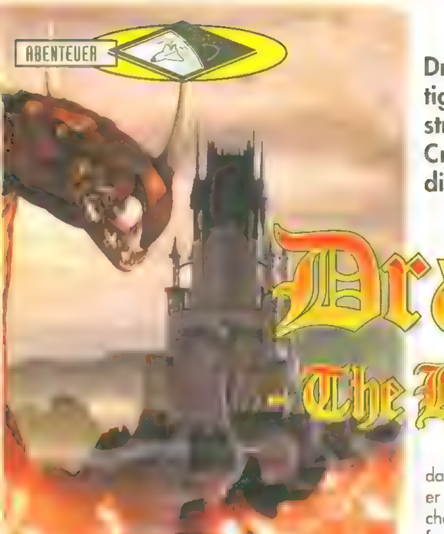
Age of Sail (TalonSoft) (Windows,): 109,95 DM
Battleground 5: Antietam (TalonSoft) (Windows, 8MB RAM): 109,95 DM
Carrier Strike Expansion Disk: 19,95 DM
Celtic Tales (Koei) (Windows, CD): 99,95 DM
Close Combat (Microsoft) (ex *Beyond Squad Leader*, nur für Windows 95!): 99,95 DM
D-Day (Avalon Hill): 109,95 DM
Operation Crusader (Avalon Hill): 109,95 DM
P.T.O. II (Koei), Pazifik 1941-45, Land, Luft, See (Super VGA,CD,Windows) 99,95 DM
Pacific War Editor (+Update+Szen.): 19,95 DM
Rise of the West (RAW/Lizenz), Mittelalter in Europa, strategisch (Windows): 40 DM
Romance of the 3 Kingdoms IV (Koei) (CD, Windows, 8 MB RAM): 99,95 DM
Stalingrad (Avalon Hill), mit über 1.000 Einheiten! (CD,Super VGA,8MBRAM): 109,95 DM
Tigers on the Prowl (HPS), auf Disk: 99,95 DM

Deutsche Regelübersetzungen einzeln z.B.:

Age of Rifles: 15 DM
D Day: America Invades: 15 DM
Empire II: 15 DM
Genghis Khan 2: 12 DM
High Command: 15 DM
Pacific War: 15 DM
Romance of the 3 Kingdoms IV: 13 DM
Stalingrad: 15 DM
TacOps: 20 DM
War in Russia: 15 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich.

Versandkosten:
Vorauskasse (Verrechnungsscheck): 6,80
Nachnahme: 9,80 DM



Drachenritter bestehen ihre Abenteuer in überwältigenden Renderlandschaften, dazu ertönt orchestrale Musikbegleitung: Auch die Fortsetzung von Cryos erfolgreicher Fantasy-Saga will vor allem die Schöngeister unter den Helden ansprechen.

Dragon Lore II

- The Heart of the Dragon Man

Der Anfang: ein Traum

Wie es sich für einen guten Nachfolger gehört, knüpft die Handlung nahtlos an den Abspann des vor zwei Jahren erschienenen Vorgängers an: In einer Welt, die nach den religiösen Vorstellungen ihrer Bewohner nur ein Traumgebilde des „Großen Drakonen" ist, leben Mensch und Lindwurm friedlich zusammen.



Der junge Werner von Wallenrod soll gerade zum Drachenritter geschlagen werden, als sein Erzfeind auf den Plan tritt, der finstere Herzog Gariachand. Dieser beschuldigt unseren rothaarigen Jüngling öffentlich aufs übelste und verlangt von ihm,



daß er seine Abstammung beweist, indem er Maraach herbeizitiert, den Schutzdrachen derer von Wallenrod. Zu guter Letzt fordert er ihn noch zum Zweikampf beim kommenden „Turnier der sieben Lanzen" heraus.

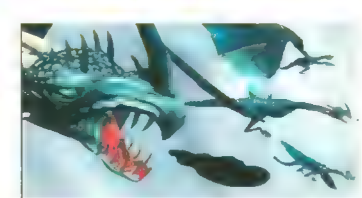
Ermutigt durch den Erzmagier und geleitet vom Spieler begibt sich der werdende Ritter daher nun auf die Suche nach der Steintafel, in die seinerzeit der Pakt zwischen Mensch und Drache eingemeißelt wurde: Nur damit kann er seinen schuppigen Verbündeten herbeirufen und so den Widersacher im Duell besiegen.



Um sich die passende Ausrüstung für seine Unternehmung zu besorgen, stattet Werner zunächst dem Keller des väterlichen Schlosses einen Besuch ab. Nachdem er dort die Waffen- und sonstigen Vorratskammern geplündert hat, entfleucht er auf dem Rücken eines kleinen Flugdrachen schnurstracks in Richtung Drakonia.



Aber schon bald macht unser Drachenreiter Bekanntschaft mit ihm weniger freundlich gesonnenen Flugechsen und stürzt mitten über einem unwegsamen Waldgebiet





ab. Nach kurzem (Feind-) Kontakt mit der dortigen Fauna und Flora erreicht er schließlich doch noch die Drachenstadt, wo das eigentliche Abenteuer seinen Lauf nimmt...







Zur Verbesserung der finanziellen Lage empfiehlt sich ein Würfelspielchen im Gasthof



Nicht oft und schon gar nicht immer: Heilungen sind nur selten möglich

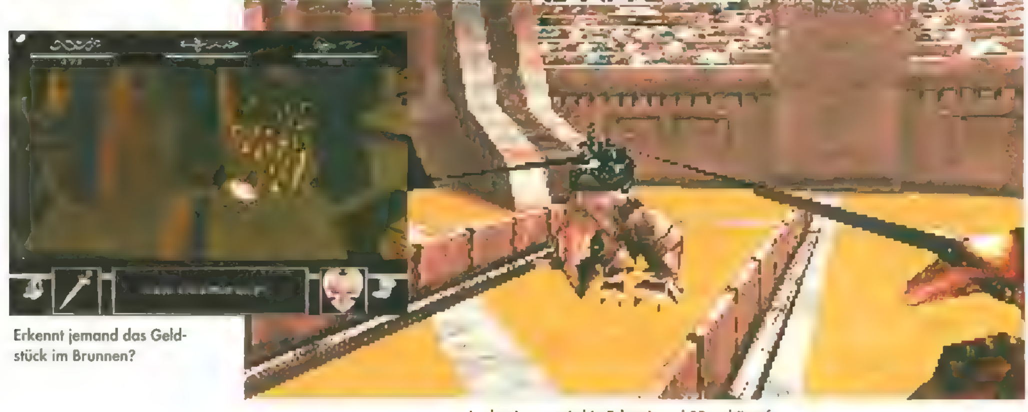
Es gibt viel zu tun: die Handlungsmöglichkeiten

Nachdem die Aktionsmöglichkeiten für Held und Spieler in der Einführungsphase eng begrenzt waren, tut sich nun plötzlich ein riesiges Betätigungsfeld auf: In der ganzen Stadt warten Kaufleute, Ritter, Wachen etc. auf Handels- und Gesprächspartner, wobei hier im wahrsten Sinne des Wortes eines zum anderen führt. So hetzt der Nachwuchsritter auf der Suche nach weiteren Hinweisen durch zahllose Ladenlokale, während ihm ständig allerlei Mini-Rätsel in die Quere kommen – die Erlösung eines ruhelosen Geistes oder die Wiederbeschaffung einer heiligen Reliquie sind dafür typische Beispiele.

DIE ZEIT, DIE ZEIT, SIE WARTET NICHT...

Weil die Zeit ähnlich wie bei einem Rollenspiel unerbittlich voranschreitet, kommt es durchaus vor, daß sich der geschäftige Werner unvermittelt in einer nachtschlafenden Gasse wiederfindet. Dann kann er entweder brav ins Gasthaus gehen oder sich bei den zwielichtigen Gestalten herumdrücken, die erst im Schutze der Dunkelheit auf die Straße drängen. Aber ganz egal, wie er seine Zeit nutzt, nach zwei Tagen darf er zum ersten Mal seine inzwischen (hoffentlich) erworbenen Kampfkünste bei einem Turnier unter Beweis stellen. Bei diesen in Echtzeit durchgeführten Ritterspielen muß man die Gegner mit gut gezielten Lanzenstößen aus den Sätteln ihrer Reitsaurier heben, ohne dabei selbst allzu viele Treffer einzustecken. Im weiteren Verlauf warten noch etliche dieser sportlichen Einlagen auf den Spieler und seine Maus: Immerhin vergehen bis zum großen Showdown ungefähr 20 Drakonia-Tage, das entspricht über 80 Stunden in der Realität.





Erkennt jemand das Geldstück im Brunnen?

In der Arena wird in Echtzeit und 3D gekämpft

Schaun 'mer mal: Grafik & Sound

Einen Großteil dieser Zeit verbringt man allerdings mit der Fortbewegung bzw. mit dem Betrachten von Zwischensequenzen. Die vorberechneten Kamerafahrten zwischen den einzelnen (samt und sonders gerenderten) Locations lassen sich zwar beschleunigen, aber nicht abbrechen. Das ist allerdings nicht gar so schlimm, denn die auf insgesamt drei CDs untergebrachte Grafik wurde bis ins letzte Detail liebevoll gestaltet und flutscht flott über den Screen – sofern zumindest ein Quadrospeed-CD-ROM als Arbeitsgrundlage vorhanden ist. Etwas problematischer sieht die Lage dagegen bei den Multiple-choice-Dialogen aus, für die sich rund 40 Gesprächspartner zur Verfügung stellen. Nicht nur deren Animationen wirken bisweilen sehr unmotiviert, auch die deutsche Synchronisation zerstört in diesen Situationen oft die ganze Stimmung. Daß man die Lautsprecher dennoch nicht verärgert ausschaltet, ist vornehmlich das Verdienst der abwechslungsreichen Musik- und Geräuschkulisse, die an jedem Ort anders klingt. Wenn der tapfere Held bei Tagesanbruch erwacht und zarte Panflötenklänge das Ohr umschmeicheln, ist die frische Morgenbrise fast schon körperlich zu spüren.

Ein lösbares Rätsel: das Gameplay

Über die Güte des Gameplays kann man sicher geteilter Meinung sein, fangen wir mal mit den positiven Nachrichten an: Die simpel gestrickte Maussteuerung hilft dem Spieler schnell auf die Sprünge, außerdem hat er fast uneingeschränkte Handlungsfreiheit und kann viele Probleme auf mehrerlei Arten lösen. Andererseits läßt sich nicht darüber hinwegtäuschen, daß es hier auf die nette Tour eigentlich *immer* klappt: Wenn man sich immer schön ritterlich gibt und bei Gesprächen konsequent höflich und/oder heroisch reagiert, lösen sich die meisten Schwierigkeiten in Wohlgefallen auf. Echte Probleme werfen hingegen Kleinst-Objekte wie Münzen und Äste auf, die sich so gut in der Landschaft verbergen, daß man sie erst nach geraumer Zeit entdeckt.
Relativ nervig sind auf Dauer auch die Echtzeitkämpfe, die (unabhängig von der gewählten Waffe) schnell in ein wüstes Geklicke ausarten, dessen Ausgang mehr vom Glück als von der Geschicklichkeit abhängt. Weil wir schon beim Meckern sind, gleich noch zwei Kritikpunkte: Das durch den Kauf neuer Rucksäcke vergrößerbare Heldengepäck hätte ruhig etwas benutzerfreundlicher gestaltet werden können. Und daß beim Wechsel von Ort oder Tageszeit immer wieder eine andere CD verlangt wird, ist ebenfalls nicht unbedingt die feine französische Art.

Und, macht's Spaß?

Trotz all der Vorwürfe, die man dem Gamedesign im einzelnen machen kann – Freude bereitet das Erforschen der Drachenritterwelt auf alle Fälle. Denn man entdeckt hier ständig neue Freunde, Feinde



Der Traum eines jeden Ritters: der eigene Drache



Mit der schönen Hellaynea trainiert man doch gerne!

und Aufgaben, während der Handlungsfaden kontinuierlich fortgesponnen wird. Selbst die beinharten Actionsequenzen verlieren viel von ihrem Schrecken durch die unbegrenzt anlegbaren Speicherstände. Nicht zuletzt wirkt die Aussicht auf weitere Bilder und Filmchen höchst motivierend, denn die Präsentation des Spiels weiß von der ersten Minute an dauerhaft zu faszinieren. „Wie sieht dieser traumhafte Palast wohl von innen aus – und wie erst die Prinzessin?" Solche Fragen treiben den Spieler immer wieder vor den Monitor, bis das letzte Rätsel gelöst, der letzte Gegner besiegt und die nächste Fortsetzung angekündigt ist! (mz)



Platzwunder: Im Rucksack wird gegessen, geschlafen und gespeichert

GANZ PERSÖNLICH

Als bekennenden Gegner von „Lost Eden", „11th Hour" und vergleichbaren Dünnbrett-Knobeleien konnte mich auch Dragon Lore II nicht davon überzeugen, daß endlose Rendermovies etwas mit guter Computerunterhaltung zu tun haben sollen; vor allem, wenn sie sich nicht abbrechen lassen, wie hier, und häufig doch nur in halbgaren Puzzeleien enden. Und mögen die Actionsequenzen auch technisch nett gemacht sein, so frage ich mich, ob eingefleischte Adventure-Spieler so etwas wirklich brauchen – und ob sie viel Freude daran haben…

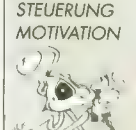


Richy

Dragon Lore II
(Cryo)

Ebenso atmosphärisches wie repräsentatives Adventure mit Rollenspiel-Elementen

GRAFIK	85%
SOUND	80%
STEUERUNG	71%
MOTIVATION	76%



77%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 66
SPEICHER:	8 MB RAM, 17 oder 52 MB auf der HD, DOS und Win 95
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.cryo-interactive.fr/DRAGON.HTM

An einer modernen Variante des uralten Echtzeit-Rollis „Hack" mit seinen zufallsgenerierten Dungeons ist sogar SSI („Dungeon Hack") schon gescheitert. Jetzt haben es die „Warcraft"-Recken von Blizzard versucht – und ihr Konzept erweist sich als wesentlich erfolgreicher!

Häßlich und unübersichtlich: zwei Charaktere im Zoom-Nahkampf

Teuflisch komfortabel: das Automapping

Die Viererbande vor dem Aufbruch in die Katakomben

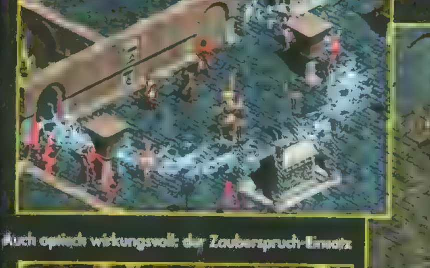


DAS SZENARIO

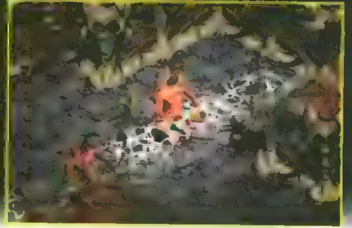
Im Grunde könnten die Kerker von Diablo auch in jedem „normalen" Rollenspiel vorkommen – nur daß sie eben nicht unveränderlich ins Spiel eingebaut wurden, sondern auf das Kommando eines ungemein leistungsfähigen Dungeon-Generators hören. Daher gleicht hier kein Keller dem nächsten, und jeder enthält andere Elemente aus dem reichhaltigen Fundus der Designer. Die Kehrseite der Medaille besteht aus dem relativ bescheidenen Dörfchen, das die Programmierer über dieser prachtvollen Unterwelt errichtet haben: Als Anlaufstelle für Reparaturen, Heilungen und (Waffen-) Einkäufe ist es aber immer noch gut genug. Auch von den über und unter der Erde geführten Gesprächen sollte man sich keine anspruchsvollen Debatten à la „Ultima" erwarten. Etwas direkter gesagt: Die Dialoge in dieser reinrassigen Hack & Slay-Welt erinnern des öfteren an frühe Schwarzenegger-Filme. Auch die Rätsel sind anfangs eher dünn gesät, was sich im weiteren Verlauf jedoch ändert.

MEHR SPIELER = MEHR SPASS

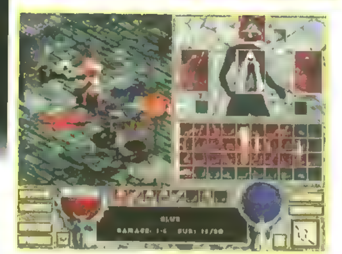
Man kann zwar auch alleine durch die dunklen Gänge tappen, Schatzkisten plündern und Mon-



Auch optisch wirkungsvoll: der Zauberspruch-Einsatz



Die Heimat des Oberteufels lernt man normalerweise erst zu später Spielstunde kennen



Die Echtzeit-Kämpfe gehen sogar weiter, wenn man das Inventory aktiviert

ster meucheln, aber seinen wahren Reiz entfaltet das Game erst im Mehrspieler-Modus. Dann dürfen bis zu vier Krieger, Magier und Jäger denselben Dungeon unsicher machen und ihre jeweiligen Spezialkenntnisse zum gemeinsamen Nutzen kombinieren. Dabei kümmert sich der Jäger vielleicht um das Entschärfen der Fallen, während der Krieger das Schwert seines magiekundigen Kollegen repariert und von diesem zum Dank einen frisch aufgeladenen Zauberstab erhält. Der Spielstand wird in diesem Modus automatisch abgespeichert (im Solo-Modus nur manuell), zudem können im Kampf gefallene Helden von ihren Mitstreitern unter bestimmten Bedingungen wiederbelebt werden. Ob sie den lieben Kollegen vorher noch schnell ausrauben, hängt von ihrem Ehrgefühl ab, die übrigen Biester im Dungeon lassen Tote aber in Frieden ruhen.

DIE TECHNISCHE UMSETZUNG

Nach dem atmosphärischen Intro erwarten den Spieler gerenderte Zwischensequenzen, eine ziemlich kleine Welt an der Oberfläche und jede Menge Abwechslung in den eigentlichen Dungeons. Theoretisch könnte man sich schon am Anfang tief in die Katakomben hineinwagen und sogar in die Hölle des Titelmonsters eindringen – aber ohne genügend Hitpoints und (Magie-) Erfahrung sind solche Versuche in der Praxis zum Scheitern verurteilt. Dazu gibt's herrlich düsteren Sound und eine sehr gute Sprachausgabe, selbst Bücher werden einem hier vorgelesen (auf deutsch aber erst im April). Vorbildliches ist auch von der genial-einfachen Bedienung zu berichten Mit der Maus kommt man wunderbar zurecht, aufs Keyboard muß nur in Ausnahmefällen zurückgegriffen werden, vom Heiltrank bis zum Zauberspruch ist alles sofort erreichbar, und die Automapping-Funktion ist eine Zierde ihrer Zunft

HACK & SLAY IM INTERNET

Auf dem Blizzard-Server **battle.net (http://www.blizzard.com)** treffen sich Diablo-Spieler aus aller Welt und durchkämmen maximal zu viert je einen Dungeon. Die Chatbereiche sind teilweise nur für Spieler eines bestimmten Levels geöffnet: Einsteiger tauschen dort erste Erfahrungen aus, während die Profis angeregt über den Showdown mit dem Leibhaftigen plaudern. Auch für den Multiplayer-Modus genügt ein Exemplar des Spiels, dafür benötigt aber jeder Teilnehmer eine **32-Bit-TCP/IP-Verbindung zum Internet.** Letzteres haben nicht alle Online-Dienste im Angebot, unter Windows 95 sollte dies aber kein Problem darstellen.



Das Blizzard-Battlenet: Treffpunkt der surfenden Teufelsanbeter

DAS RESÜMEE

Den Blizzard-Jungs ist das Kunststück gelungen, für den PC den ersten wirklich überzeugenden Hack & Slay-Rolli auf zufallsgesteuerter Basis zu entwerfen. Man sieht der Grafik ihre Generator-Herkunft nicht an, lediglich ein paar Kleinigkeiten trüben den optischen Genuß – so sind Krieger und Magier immer männlich, während das Jagen ausschließlich dem weiblichen Geschlecht vorbehalten bleibt. Die drei unterschiedlich begabten Charaktere und das flexible Dungeondesign sorgen für Spielspaß ohne Ende. Der Multiplayer-Modus ist zwar nicht ganz so zukunftsweisend, wie man das von der Internet-Konkurrenz „Meridian 59" (und bald auch „Ultima Online") her kennt, aber dafür ist eben auch der kostensparende Offline-Übungsbetrieb nur hier möglich. Zum Schluß noch ein Hinweis für alle Lösungshelfer: Schickt uns bitte keine Karten, Ihr habt in anderen Dungeons gekämpft – gaaanz sicher! (M.Magenauer/rl)

Diablo
(Blizzard)



GRAFIK	71%
SOUND	83%
STEUERUNG	88%
MOTIVATION	92%
	87%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca.119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95, empfohlen sei ein P133
SPEICHER:	ab 8 MB RAM (Solo) bzw 16 MB RAM (Multiplayer), ab 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch (komplett deutsch ab April)
MULTIPLAYER:	zwei Spieler via Modem, maximal vier über Netzwerk bzw. Internet
ONLINE-INFO:	http://www.blizzard.com

Have a N.I.C.E. day!

Die Außenbord-Ansicht ist schick, aber leider kein Gewinn für die Spielbarkeit

Der unverbindlich freundliche Titel beweist nur, daß die Programmiercrew von Synetic außer der Freude am Fahren auch genügend Humor mitbringt: Neben ihrer Brutalo-Raserei erscheint die reale Formel 1 wie ein harmloser Kindergeburtstag!

Kavaliere der Straße seien also gewarnt: Wer in der fiktiven N.I.C.E.-Liga bestehen will, muß nicht nur mit dem Lenkrad, sondern auch mit dem Bord-MG umgehen können, denn der Weg zum Siegerpodest wird von unzähligen Rempeleien, explosiven Hindernissen und bleihaltigen Auseinandersetzungen gepflastert.

FÜR EIN PAAR PFERDESTÄRKEN MEHR: EXOTISCHE VEHIKEL

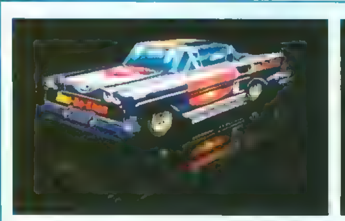
Wer die zwölf Pisten zu Übungszwecken direkt anwählen will, muß vorher schon den entsprechenden Cheat herausfinden. Seriöse Automobilisten marschieren dagegen schnurstracks zum Ligamodus. Davon existieren wiederum drei Varianten, die sich bloß durch die Art des Fahrzeugs unterscheiden, mit dem die insgesamt acht (vom Spieler, befreundeten Netzwerkern oder dem Computer kontrollierten) Piloten um WM-Punkte kämpfen: Die Einsteiger-Klasse wird von einem 500 PS-Chevrolet Impala mit gutmütigem Handling repräsentiert. Fortgeschrittene dürfen die 800 PS des etwas wankelmütigen Ford Mustang Extreme in Zaum halten, während sich der Profi mit den bis zu 2.500 PS abmüht, welche die Raketen-Turbine des „Synetic Hellcat" erzeugt. Zwischen drei und zwanzig Runden dauert ein Rennen, nach einem Dutzend davon wird abgerechnet: Die ersten drei der Tabelle wechseln dann zur nächsten Liga, die Herrschaften auf den Plätzen vier bis sechs müssen dazu erst noch in der Relegation eine vorgegebene Bestzeit unterbieten.

NICHT OHNE MEINE TOTSCHLÄGER: DIE OPTIONEN

Bevor irgendetwas anderes passiert, erscheint vor dem Rennen der Boxen-Screen auf dem Monitor. Dort hat man die Möglichkeit, sich in fünf Trainingsrunden mit dem aktuellen Kurs vertraut zu machen. Oder man investiert sein Startkapital (bzw. die eingestrichenen Preisgelder) in Aufrüstteile und Reparaturen. Zum Warenangebot gehören Motoren, Karosseriepanzer, Stoßdämpfer, Nitrobooster, Pneus und Leitplanken-Führungen in verschiedenen Ausführungen, dazu Munition für das MG, Raketen, Haftminen, Nägel, Reifenschlitzer und Ölkannen. Ganz Risikofreudige können zudem Geld oder WM-Punkte aufs Spiel setzen und einen Konkurrenten zu einer kleinen Wettfahrt mit drei Runden herausfordern.

REISEN BILDET: DAS GAMEPLAY

Richtig zur Sache geht's dann in Ägypten, Südamerika, der Arktis, Chicago, im Wilden Westen und in China, wo jeweils





Drei Vehikel und 20 Lackierungen





Zweimal Looping bitte!

zwei Rennen stattfinden, abwechselnd bei Tag und bei Nacht. Die fast unvermeidlichen Beschädigungen sollte man möglichst bald bei einem Boxenstopp verpflastern lassen, denn sonst droht bei der nächsten Karambolage (oder dem freien Fall aus dem Looping) der Totalausfall Die Robustheit der Wägelchen läßt sich im Optionsmenü einstellen. Außerdem wird dort geklärt, ob das Getriebe ein manuelles oder automatisches ist, ob man auf solche Helferlein wie ABS und Antischlupfkontrolle Wert legt, welche Offensiv- oder Defensivwaffen man aktivieren möchte und wie der Startmodus aussieht: arcademäßig einfach oder realistisch per Ampel

SCHÖNE AUGENBLICKE & WICHTIGE HANDGRIFFE

Mögen die diversen Strecken einander auch ähneln, so sind sie doch sehr interessant gestaltet mit Loopings, Schanzen, Steilkurven, 90°-Kehren, fiesen Fahrbahnverengungen und sonstigen Schikanen. Daß anfangs trotzdem nicht die rechte Fahrlaune aufkommen will, liegt an der sensiblen Schlitter-Steuerung, die eher zu einem flotten Arcaderacer als zu den N.I.C.E.-Serpentinen passen würde. Doch man gewöhnt sich dran, und sobald man so der im Pulk dahinrasenden Computerkonkurrenz endlich auf den Fersen bleiben kann, macht auch der Waffeneinsatz wirklich Spaß. Freude bereitet auch die sogar auf schwach motorisierten Rechnern erstaunlich schnelle 3D-Grafik, die fast einen Tick zu bunt und detailliert ist: Der redaktionelle Testpilot hat sich jedenfalls des öfteren selbst dabei ertappt, wie er die vorbeihuschende Sphinx, einen Mayatempel oder ein Pin-up-Girl am Straßenrand angestarrt hat, anstatt seine Augen auf die Straße zu richten. Sehr realistisch gemacht sind zudem die Nickbewegungen des Vehikels beim Beschleunigen und Bremsen bzw. die Reifenspuren und Qualmwolken, die sich mit einem fachmännisch ausgeführten Burn-Out erzeugen lassen. Für die Ohren gibt's dafür bloß vier mittelprächtige Heavy Metal-Tracks und eher nervige Sound-FX.

...UND TSCHÜSS

Daß einige der ursprünglich angekündigten Features (Replay-Videorekorder, Chatten im Netz, Rückspiegel) nun doch nicht im Spiel gelandet sind, wollen wir an dieser Stelle einfach mal so festhalten. Unabhängig davon ist Synetic hier eine kampfbetonte Actionraserei mit viel Schmackes gelungen, die „Bleifuß"-Indianer sicher entzückt – Simulanten halten aber besser genügend Sicherheitsabstand zu den „netten" Straßenrowdies... (rl)



Ein Beinahe-Überschlag aus der Cockpit-Perspektive

Die Nachtfahrten werden eindrucksvoll ausgeleuchtet

Im Tunnel finden meist die härtesten Positionskämpfe statt

Die Karte oben links weist den Weg

Have a N. I. C. E. day
(Magic Bytes/Synetic)

Actionreiche Autoraserei mit vielen Waffen und noch mehr PS

GRAFIK	81%
SOUND	69%
STEUERUNG	63%
MOTIVATION	77%

75%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/4 mit Win 95, empfohlen sei ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM (VGA), 16 MB RAM (SVGA), ab 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle Win 95-Kompatiblen, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad, Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	(Null-) Modem, 8-Spieler-Netzwerk
ONLINE-INFO:	nein



Vor absolut jeder Bestellung läuft eine Animation ab; das Signum am Formular zeigt, ob die Konkurrenz schon ein Angebot abgegeben hat

Die deutsche Firma Sunflowers möchte ihren Kunden mit dieser Wirtschaftssimulation den amerikanischen Traum erfüllen: vom Tellerwäscher zum millionenschweren Eigner einer Fastfood-Kette.



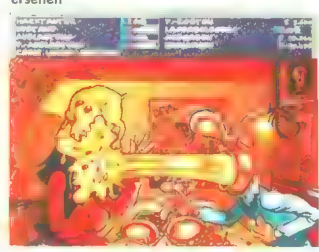
Die eigene Frittenbude

Der Warenbestand ist nur direkt im Lager zu ersehen

Die Karriere wird hier unter Zeitdruck und in Konkurrenz zu einem CPU-Gegner gemacht, ihr Ende ist variabel: Es gewinnt eine bestimmte Summe am Konto, ein Superburger auf der Speisekarte oder die Eröffnung von Filialen in 20 US-Bundesstaaten.

Ein Spiel wie ein Hamburger: Bauchweh ist garantiert

Man beginnt mit ein wenig Bargeld und einer kleinen Pommesbude. Mittels Maus und Menüsteuerung werden nun Köche, Putzfrauen und Bedienungspersonal eingestellt. Das Lokal kann billig oder teuer möbliert werden, Werbung heizt den Umsatz an, und Versicherungen oder Detektive nehmen Anschlägen den Schrecken. Per Telefon dürfen dann um die 20 Leckereien von der Bananenmilch bis zum Hamburger geordert werden Nach einem Tag oder mehr ist die Ware da, und man legt die Preise fest; der Abverkauf folgt automatisch. Sobald genügend Geld erwirtschaftet wurde, kümmert man sich vornehmlich um weitere Zweigstellen und die Forschung – zuvor engagierte Filialleiter führen unterdessen das Tagesgeschäft. Der Spieler hingegen erwirbt ein Labor, eine Fabrik und eine LKW-Flotte, um so eigene Kalorienbomben (30 selbst entwickelte Buletten sind möglich) produzieren und zu seinen Freßtempeln schaffen zu können. Trotz der recht witzigen Zwischenereignisse ist das Programm aber eher schwerverdaulich. Und das weniger wegen der mäßig animierten Comicgrafik und dem dudeligen Begleit-Rap als vielmehr wegen des (schon aufgrund der fehlenden Multiplayer-Option) allzu variationsarmen Gameplays und der arg umständlichen Menüstruktur. (md)



Ein paar ulkige Zwischensequenzen machen noch kein unterhaltsames Spiel

Das Büro von Ronald McDonald

American Dream
(Sunflowers)

Kraft- und saftlose Wirtschaftssim rund um Fastfood.

GRAFIK	57%
SOUND	54%
STEUERUNG	48%
MOTIVATION	54%

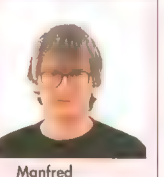
52%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	6 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2 mit DOS/Win95
SPEICHER:	8 MB RAM, 50 bis 160 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und kompatible (erforderlich)
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http //www.sunflowers com

GANZ PERSÖNLICH

Bei allem Respekt vor der Lebensleistung der beiden Grafikbrüder Candemiroglu: Eine Handvoll Bilder ist heutzutage zu wenig, mögen sie noch so hübsch sein. Und dann erst das umständliche Handling. Wegen des stets knappen Lagerraums hängt man zumeist an der Strippe, um Warenbestellungen aufzugeben. Weil aber die Restbestände der einzelnen Posten nirgendwo angezeigt werden, muß man das Gespräch ständig unterbrechen, um sich vor Ort über die benötigten Mengen zu informieren. Sowas dürfte nicht nur mir auf den Magen schlagen...



Manfred

Anzeige

TV mit integriertem Satreceiver



TechniSat TechniStar 4:3

Das vollintegrierte High-Tech Receiverkonzept der TechniSat Fernseher wurde bei TechniSat entwickelt und produziert. Beide Fernseher bieten eine noch nie dagewesene Ausstattung mit einfacher Bedienung. Der KinoSat 16:9 ist mit dem Breitwand-Kinoformat sowie einer Zoomfunktion für 4:3 Sendungen ausgestattet. Der TechniStar 4:3 erzeugt Bilder im 4:3 Format. Für den vollen Kinospaß ist der KinoSat 16:9 und der TechniStar 4:3 auch mit einem eingebauten Dolby-Surround-Prologic-Decoder lieferbar.

STEREO-FARBFERNSEHER:

- *70 cm Black-INVAR-FSQ Flachbildschirm (sichtbares 67 cm)*
- *perfekte Farbübergänge und Bildschärfe durch CTI*
- *automatisches TechniSat Tuning-System (TTS): alle empfangbaren Sender werden angewählt und abgespeichert.*
- *100 Programmspeicher*
- *Hyperband tauglich*
- *Bildschirmmenü (OSD) in versch. Sprachen*
- *Stereo mit 2 x 50 W*
- *Top Videotext mit 4 Seiten Speicher*
- *Sleeptimer*
- *Kindersicherung*

INTEGRIERTER SATRECEIVER:

- *198 Programmspeicherplätze*
- *vorprogrammiert*
- *Eingangsfrequenz: 920 - 2.150 MHz*
- *22 kHz Steuerung*
- *VCR-Aufnahmemöglichkeit im „Stand by" - Betrieb*

ANSCHLÜSSE:

- *Audio-, Stereo- und Videoanschlüsse über Cinch*
- *3 Scartausgänge*
- *SVHS Audio-/Videoanschluß*
- *Anschlüsse für externe Boxen*
- *2 Kopfhöreranschlüsse*
- *Zusätzlich bei Dolby Surround: integrierter aktiver Dolby Pologic Surround-Decoder, 2 externe Surround Lautsprecher (im Lieferumfang enthalten), jeder Kanal mit eigenem High-Power-Verstärker*

DOLBY SURROUND PRO - LOGIC



TechniSat Produkte erhalten Sie beim autorisierten TechniSat Fachhändler.
Bezugsquellennachweis: TechniSat, Postfach 560, 54541 Daun

Das Original

692/11/96



HOLIDAY ISLAND

Mit der Wirtschaftssimulation „Aufschwung Ost" hatte das Bomico-Label Sunflowers vor zwei Jahren zwar ein viel beachtetes Debüt abgeliefert, doch dann wurde es etwas still um die Kelsterbacher Sonnenblumen. Daß sie (nicht) alle im Urlaub waren, beweist ihr neuer Tourismus-Manager.

Das Casino ist ordentlich ausgelastet und fährt kräftige Gewinne ein

Die späteren Sunflowers-Titel wie z.B. „Magic of Endoria" waren nicht übel, allerdings auch keine Überflieger. Dezente Zweifel am neuen Produkt waren somit gerechtfertigt, wenn auch nicht angebracht. Die Erstellung eines eigenen Ferienparadieses ist weit mehr als eher trockene Wirtschaftsstrategie, wie man sie aus deutscher Produktion oft befürchtet.

Okay, anfangs baut man hier tatsächlich ohne viel Sinn und Verstand vor sich hin, doch bald schon wird klar, wie die auf dem Fuße folgende Pleite beim nächsten Anlauf vermeidbar wäre. Schritt für Schritt entdeckt der Spieler die vielen kleinen Optionen,



VERKEHR IST NIE VERKEHRT: DIE ANREISEMÖGLICHKEITEN

Von Anfang an gilt: Ohne einen Hafen oder besser noch einen Flugplatz wird die Insel ein Insidertip für erholungsbedürftige Bananenpflanzer bleiben. Auch Straßen sind ein Muß. Dabei ist es nicht erforderlich, jedes einzelne Bauwerk wegemäßig zu erschließen; nur mehr als drei oder vier Felder sollte die Entfernung zum nächsten Boulevard tunlichst nicht betragen. Zwecks Nutzung des Wegenetzes bietet sich zunächst ein Fahrradverleih, später dann vielleicht ein schicker Autosaloon an. Klar, wer will schon am Drahtesel beim Casino vorfahren?

Kleinere Meeresarme können wie hier auch überbrückt werden



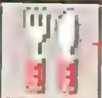
ADEL VERPFLICHTET: DIE INFRASTRUKTUR



Unterkünfte, Verkehrsanbindung, Stromversorgung und Abfallbeseitigung im weitesten Sinne, das sind die Grundpfeiler der Wirtschaft am Holiday Island. Anders gesagt: Touris sind grundsätzlich anspruchslos, wie die Lemminge zieht es sie (zumindest anfänglich) selbst dann in den Süden, wenn höchstens mal ein Eisstand die Landschaft verziert. Mehr und zahlungskräftigere Gäste finden sich aber ein, sobald die Mundpropaganda von **gutem Essen** raunt, und ansprechende **Shoppingmeilen**, **Sportanlagen** und andere **Vergnüglichkeiten** zur Verfügung stehen.



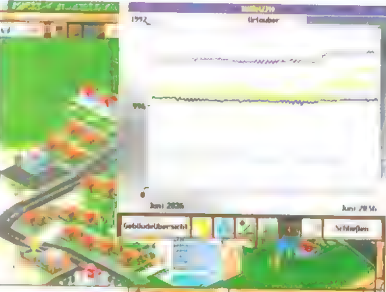




Links wählt man das Objekt aus, das man bauen möchte, rechts wird eingeblendet, was es kostet, wie hoch es im Unterhalt zu Buche schlägt, wieviele Leute es faßt und wie der geschätzte Umsatz aussehen könnte

Möglichkeiten und Kontrollmenüs. So bleibt selbst im späteren Verlauf der Überblick erhalten, und es können Schwachstellen in der Konzernstruktur gezielt aufs Korn genommen werden. Was vorher eine Pflichtübung war, wird also bald zur Kür – der Redakteur beschäftigt sich sogar privat und freiwillig nach Feierabend mit dem Programm weiter. Kann von einem Spiel eigentlich mehr verlangt werden?

In Konkurrenz zu maximal sieben computergesteuerten Gegnern soll man binnen 60 simulierten Jahren eine jungfräuliche Karibikinsel, ein Südsee-Atoll oder gar eine ganze Inselgruppe in ein pulsierendes Urlaubsparadies verwandeln. In die abschließende Bewertung des Hotel-Magnaten fließen dann die erwirtschafteten Finanzen ebenso ein wie städteplanerische Aspekte. Andere Spielziele gelten indessen bei den sechs vorgefertigten Szenarien, wo z.B. binnen kürzerer Zeit ein Öko-Eiland aus dem Monitor gestampft werden soll. Normalerweise ist die Anzahl der örtlichen Flüsse oder die (Un-) Ebenheit der zufallsgenerierten Bitmap-Landschaft aber Einstellungssache. Optisch bieten die Flächen gegenüber dem guten alten „Sim City 2000" nichts Neues, doch der Berg- und Taleffekt kommt gut rüber. Daß die Animationen der Gebäude, Autos oder Flugzeuge keine Geschwindigkeitsrekorde aufstellen, ist in diesem Genre nebensächlich.



Diese Fieberkurven geben Auskunft über die Urlauberzahlen des Spielers und der Computergegner

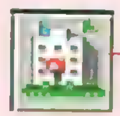
Das Spiel läuft in Echtzeit, wobei die Uhr auf ein durchaus moderates Tempo drosselbar ist. Auch schöpferische Pausen sind möglich, während derer weder gebaut noch studiert oder betrachtet werden kann. Während der Arbeitszeit öffnet ein Klick auf die obere Iconleiste das ge-

GUTE NACHT: DER BETTENBAU



Kleinere **Einzelhäuser** sind im Bau sowohl kostengünstig als auch recht schnell fertig, können aber letzten Endes nicht so intensiv genutzt werden wie große **Mammuthotels**. Und in der Touristikbranche verspricht nunmal nur optimale Auslastung eine goldene Nase. Andererseits sind Monsterklötze zum falschen, weil zu frühen Zeitpunkt der sichere Weg in den Ruin.





Die Auswahl an Gebäuden ist von Beginn an recht groß, später kommen noch weitere hinzu: z.B. das Queens-Hotel oder die Holiday-Villa

HINTER DEN KULISSEN: STROM & MÜLL

Kraftwerke, Kläranlagen und Müllkippen sind zwar unumgänglich, wären aber weitab der Siedlungsgebiete einzurichten. Ganz wie im richtigen Leben: Die Gäste verursachen zwar jede Menge Dreck, wollen aber nicht mit ihren Ferkeleien konfrontiert werden.



So ist's richtig: weitab und an den Rand mit diesem Klärwerk

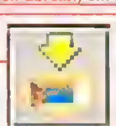
wünschte Menü (kleine Häuser, Hotels, Sportanlagen usw.), aus dem die passende Immobilie herauszusuchen und dann per Maus im Gelände abzusetzen wäre. Dabei gilt es zu beachten, daß manche Bauwerke einen völlig ebenen Untergrund verlangen. Nun wird es ein Weilchen dauern, bis das Objekt tatsächlich fertiggestellt ist. Im Einzelfall kann es auch eine ganze Weile sein, weshalb man anfangs kleine Brötchen backen sollte.

Wenn irgendwann neue Bettenkapazitäten benötigt werden, merkt man das früh genug. Etwa daran, daß die Gebäude von einem Farbstreifen umgeben sind, der Auskunft darüber gibt, ob der Schuppen kaum (rot), mäßig (gelb) oder gut (grün) belegt ist – die Farbverteilung kann aber auch den eigenen Bedürfnissen angepaßt werden, sodaß sie etwa die Besitzverhältnisse aufzeigt. Von dieser und weiteren Kontrolloptionen abgesehen, darf jedes einzelne Haus noch „geöffnet" und auf seine Wirtschaftlichkeit hin überprüft werden: Wer bei sonst florierendem Geschäft keine Gäste hat, sollte hier vielleicht die Mieten senken oder eine Renovierung in Auftrag geben. Oder er hätte die Müllhalde eben doch nicht direkt neben dem Hotel anlegen sollen...

Freunde von Katastrophen dürfen sich an Erdbeben, Springfluten oder einer Ölpest versuchen, während sich derlei Störungen auch einfach wegklicken lassen. Auch die gewünschten Musikstücke (allesamt mit karibischem Touch) können ausgewählt bzw. ganz leise gestellt werden. Die vielfältigen FX wirken jedoch hin und wieder etwas deplaziert. So rauscht z.B.

NATUR PUR: DIE GELÄNDEBEREINIGUNG

Manche Anlagen setzen einen völlig ebenen Boden voraus – auf kleinen Karibikinseln natürlich Mangelware. Um Mutter Natur ins Handwerk zu pfuschen, darf man hin und wieder zum Bagger greifen und so etwa einen Hügel abtragen, ein kleines Tal auffüllen oder gar ein wenig Neuland aufschwemmen. Derlei ist freilich sehr teuer, weshalb man im Zweifelsfall oft besser ein paar alte Kaschemmen komplett abreißt, um Platz für neue Projekte zu schaffen.







Die Abrißbirne schwebt gerade über einem Altbauviertel

SOLL ODER HABEN: DIE BUCHHALTUNG



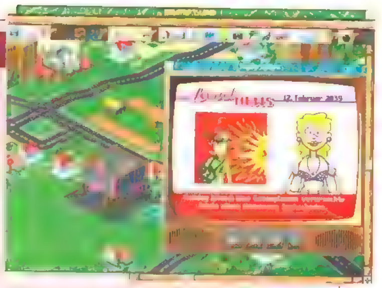
Praktisch: die automatische Gebäuderenovierung in variablen Zeitabständen

Wer erst ein paar Dutzend Gebäude auf das oder die Eilande gepflanzt hat, braucht kalkulatorische Übersicht. In der Buchhaltung sind daher allgemeine Bilanzen und Geschäftsergebnisse abrufbar. Hier können Sie aber auch Geld leihen, Werbung schalten, Versicherungen abschließen und insbesondere Tabellen all Ihrer Immobilien aufrufen. Daraus wird auf einen Blick ersichtlich, welche Bauten Gewinne produzieren und welche rote Zahlen schreiben. Im Fall des Falles holt man sich das gewünschte Loser-Etablissement mit einem simplen Klick auf den Schirm, um dann über das weitere Vorgehen zu entscheiden: Miete bzw. Preise können abgeändert, eine Renovierung initiiert oder der ganze Laden an einen der Konkurrenten verscheuert werden.

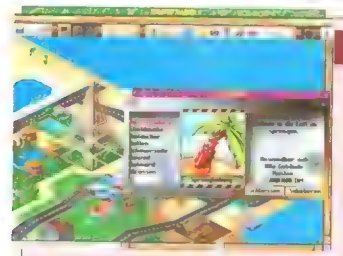


WISSEN IST MACHT: DAS INSEL-TV

Etliche Ereignisse treten teils zufällig, teils in Abhängigkeit von einer bestimmten Entwicklungsstufe auf. Da tüfteln die Architekten vielleicht neue Konstruktionspläne für noch leistungsfähigere Flughäfen oder noch luxuriösere Bettenburgen aus. Oder die Rechte zur Ausrichtung der Surfmeisterschaft werden versteigert. Oder es hat gar jemand die Hauptattraktion seines Konkurrenten in die laue Luft der Karibik gejagt. Um stets am laufenden zu bleiben, gibt es das Inselfernsehen: Wann immer etwas Wichtiges geschieht, schaltet sich das **TV-Bild** ein und informiert Sie darüber. Per Klick auf das entsprechende Icon können jederzeit auch ältere Meldungen abgerufen werden.



Wenn man auf das Icon mit dem Auge ganz links klickt, springt der sichtbare Inselausschnitt automatisch zum Ort des Geschehens



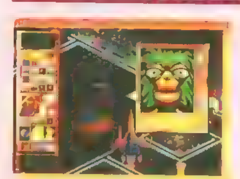
BOMBENSTIMMUNG: DIE KONKURRENZ

Die Mitbewerber graben Ihnen das Wasser ab? Eine Nachbarfirma hat den Eiffelturm importiert und macht mit dieser Attraktion einen irren Reibach? Warum den Mieslingen das Geschäft nicht vermiesen? Es muß ja nicht gleich eine **Bombe** sein (obwohl auch das machbar ist), womöglich genügen Piranhas im Swimmingpool oder Haiattrappen vor den Stränden der Konkurrenten. Auch Schmierseife auf den Rollbahnen der gegnerischen Flughäfen bringt so manche Dinge ins Rutschen…

Die Bombe ist zwar am effektivsten, aber auch besonders teuer. Zudem gelingt der Anschlag nicht immer.

des öfteren die Klospülung, sobald man eine Abwasseranlage gebaut hat. Und bei der ansonsten sehr übersichtlichen Einteilung der Menüs hätten wir uns eine Möglichkeit gewünscht, leichter wieder aus dem Baumodus heraus zu gelangen – etwa per rechter Maustaste. Zusammen mit dem Fehlen einer Multiplayer-Option sind (nur) derlei Patzer im Feinschliff dafür verantwortlich, daß die Reise zum Holiday Island im Joker-Katalog nicht mit einem Hit empfohlen wird. (jn)

ZUM VERGLEICH: DIE GENREKOLLEGEN



Afterlife: der Erstling von Lucas Arts in Sachen Wirtschaftssimulation – dafür nicht schlecht. Himmel und Hölle müssen bebaut werden, damit die Seelen der armen Sünder adäquat unterkommen. Alles in allem allerdings etwas wirr. Erst letzten Herbst erschienen, daher immer noch: **76%**



Sim City 2000: Trotz seines respektablen Alters von fast drei Jahren immer noch die Referenz im Subgenre der baulastigen Wirtschaftssims. Keine Gegner, dafür auch kein eigentliches Ende. Bauen und planen während der Pause möglich. Seriöses Flair und weit über die Spielerszene hinaus verbreitet; Construction Kit erhältlich. Wertung aus heutiger Sicht: **85%**



Theme Park: Bullfrogs digitaler Rummelplatz ist zwar thematisch am ehesten mit der Ferieninsel verwandt, spielt sich jedoch anders und sieht auch anders aus. Hier liegt der Schwerpunkt mehr auf Detailfragen wie dem Würstcheneinkauf für jede einzelne Imbißbude. Heute würden wir dem gut zwei Jahre alten Programm folgende Note geben: **80%**

Holiday Island
(Sunflowers)

Insel-Management unter Windows im Stil des Klassikers „Sim City 2000".

GRAFIK	64%
SOUND	72%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	84%



80%

USK-Freigabe: ohne Altersbesch.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2 mit Win 3.1/95
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16 MB) und 4 bis 55 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 3.1/95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch, Sprachausgabe
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.sunflowers.de



Tunnel B1

Für die Tiefbauingenieure von Neon war es der längste Tunnel der Welt: Nach zahllosen Ankündigungen ist aus der digitalen Dauerbaustelle endlich ein futuristischer Endzeit-Shooter geworden.



Flares lenken zielsuchende Raketen ab



Nach zweimaligem Aufrüsten steuern Raketen eigenständig ihr Ziel an

Im Intro nichts Neues: Als heldenhafter Gleiterpilot dringen Sie in die unterirdische Festung eines verrückten Diktators ein. Dort befindet sich die ultimative Waffe, von deren Zerstörung das Überleben der gesamten Welt abhängt – leider wird sie durch unzählige Tore, Geschütztürme und andere Sicherheitseinrichtungen vor unberechtigten (wenn auch hochmoralischen) Zugriffen geschützt. Gleich zu Beginn peppt man das eigene Gefährt mit einem unbegrenzt munitionierten Dreifachgeschütz ordentlich auf. Im Lauf der Zeit finden noch mehr Raketenwerfer und Laserwaffen den Weg ins Inventar, allerdings ist auch deren Durchschlagskraft eher mäßig. Sein Überlebenswille zwingt den Spieler daher zu langsamem Voranpirschen, und damit sind wir bereits beim Hauptschwachpunkt des Tunneldramas gelandet: Was nützen der schnellste Gleiter und die stärksten Turbo-Booster, wenn man im Endeffekt doch nur vorsichtig von einer Wand zur anderen schleicht? Gut, zwischendurch *erzwingen* Countdowns und unzerstörbare Gegner eine schnellere Gangart, aber diese Hetzerei bezahlt man dann in der Regel eben auch mit herben Energieverlusten. Wenn es dabei zum Äußersten kommt, steht die Wiederholung des kompletten Levels auf dem Programm, was ebenfalls eine interessante Frage aufwirft: Wozu sind eigentlich die diversen Bildschirmleben und Continues gut, wenn der Spielstand ohnehin nach jedem der endlos langen Abschnitte gespeichert werden darf?

Wünschenswert: Mehr Action, weniger Steuerbefehle

Die Lichteffekte sind geradezu blendend

Auf schnellen PCs gefällt die Grafik durch flüssige SVGA-Animationen und sehenswerte Lichteffekte, während die für langsamere Rechner vorgesehene VGA-Optik doch arg an der Motivation knabbert. Da hilft auch Chris Hülsbecks bombastische Begleitmusik nicht mehr viel, zumal die Soundeffekte echt altbacken wirken. Am meisten nervt jedoch die überbelegte Tastatur: Ob Schlittern, Zielerfassung, Waffenauswahl oder Turboeinsatz, für alles gibt es eine eigene Taste, die man in der Hitze des Gefechts finden muß. Tja, etwas mehr Action und Feuerkraft, stattdessen weniger Steuerbefehle – schon hätte aus diesem Tunnel ein spielerischer Durchbruch werden können... (mz)



Die zoombare Karte wird einfach über das Geschehen gelegt

Tunnel B1
(Neon)

Stimmungsvoll ausgeleuchtetes, aber etwas unausgegorenes Endzeit-Shoot'em up

GRAFIK	71%
SOUND	78%
STEUERUNG	59%
MOTIVATION	70%

68%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75, DOS/Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Soundkarten, Audio-Tracks
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	nein

Inserentenverzeichnis

AMIGA

Restbestände superbilligl!



AMIGA JOKER
Ausgaben 11/91 und 9/92 bis 11/96
(ab 10 Hefte ist ein Sammelordner inklusive)

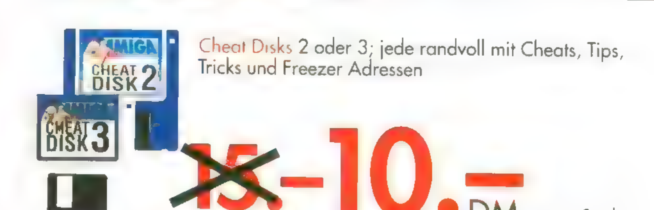


pro Heft



AMIGA JOKER SAMMELORDNER

15.– 10.– DM pro Stück



Cheat Disks 2 oder 3; jede randvoll mit Cheats, Tips, Tricks und Freezer Adressen

15.– 10.– DM pro Stück



Diskettenaufkleber
für 5 Bögen (= 40 Stück)

20.– 10.– DM

Bestelladresse: Joker Verlag • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10.– DM für Auslandsbestellungen dazurechnen.

Ich bestelle: ____________

Ich bezahle:
- ❑ per Nachnahme (nur im Inland möglich)
- ❑ per Überweisung nach Rechnungserhalt
- ❑ per Vorkasse

Name

Straße/Hausnr.

PLZ.– Ort

Unterschrift



SIM COPTER

FLY MISSIONS IN THE METROPOLIS

Wer das Kultspiel „Sim City 2000" kennt, der kennt auch die Meldung „Helicopter reports heavy traffic!". Doch wer hätte geahnt, daß sich hinter diesen vier kleinen Worten eine komplett neue SIMulation verbergen könnte?!

STADT IN NOT

Nach diversen Wirtschaftssimulationen vom gut geführten Ameisenhaufen bis hin zur perfekt verwalteten Metropole hat Maxis hier den ersten Flugsimulator der Firmengeschichte abgeliefert. Vom urbanen Umfeld wollten die Amerikaner dabei freilich nicht lassen: Der Spieler steuert einen Hubschrauber durch dreidimensionale Städte, um per Funkgerät eingehende Aufträge auszuführen. Um so simple Dinge wie die Auflösung eines Verkehrsstaus geht es aber nur selten, schon eher müssen Selbstmörder vom Dach eines Hochhauses gerettet oder Feuer per Wasserspritze bekämpft werden. Auch der Transport von Verletzten oder mal eine richtige Verbrecherjagd stehen am Dienstplan des Piloten. Für jede korrekt ausgeführte Mission erhält man Geld und Punkte. Ersteres ermöglicht den Spriterwerb und Reparaturen. Auch neue Ausrüstungsgegenstände wie etwa Rettungsleinen oder Tränengaswerfer werden von den Einnahmen gekauft – oder gar einer von sieben besser ausgestatteten Helis. Die Punkte wiederum verstehen sich quasi als Sprossen der Karriereleiter: Ab einem bestimmten Score wird man automatisch in die nächstschwierigere von insgesamt 30 vorgefertigten Städten beordert. Im späteren Verlauf stehen die Häuser nämlich dicht an dicht und wachsen auch in die Höhe, was trotz verschiedener Ausblicke (eine Kamera zeigt sogar nach unten) viel Feingefühl am Ruder verlangt. Eine zweite Spielmöglichkeit besteht darin, eigene Ansiedlungen aus „Sim City 2000" zu importieren. Diese können in Sachen Schwierigkeitsgrad und Missionswahrscheinlichkeit noch manipuliert werden. Dann beschränkt sich die Karriere allerdings auch auf diese eine Stadt. Und indem die Entlohnung für erledigte Jobs kontinuierlich absinkt, muß man bald ganz schön strampeln, um weiterzukommen.

EIN FALLBEISPIEL

In der Praxis wird also vielleicht ein Überfall gemeldet, und man soll den Verdächtigen stellen. Dann trifft es sich gut, wenn sich zufällig gerade ein Polizist auf dem Nebensitz befindet, andernfalls kann der

Flieger, grüß mir die Sonne



Eine der Arcologien aus „Sim City 2000"

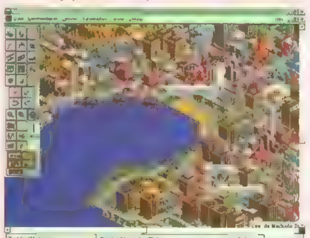


Vor dem Wartungshangar

Einer der besseren Hubschrauber: schneller und trotzdem mehr Platz für Passagiere

SIM CITY 2000 FÜR PILOTEN

Zu den originellsten Ideen dieses Spiels gehört sicherlich, daß man mit **Sim City 2000** bzw. dem **Sim City Urban Renewal Kit** erstellte Städte einbinden kann – oder auch von anderen Usern kreierte Ortschaften, die im Internet z.B. unter **http://www.maxis.com/the_store/creations-simcity2000.html** als Savestände lagern. Dabei findet dann zwar nur das klassische Grafikset Verwendung, ansonsten funktioniert die Einbindung jedoch so problemlos wie das Laden einer abgespeicherten Kommune.



Die Sim City im gewohnten Outfit



...und als integrierte Copter-Version.




Auf offenen Wasserflächen kann man den Tank füllen, um z.B. ein Feuer zu löschen

Ordnungshüter bei einem Zwischenstopp am Dach des nächstgelegenen Reviers abgeholt werden. So oder so begibt man sich schleunigst zum Ziel, das auf der Karte angezeigt wird. Dort angekommen, kreist man in niedriger Höhe über dem Gelände, um den beschriebenen Verdächtigen auszumachen. Ist er gesichtet, gibt es gleich mehrere Dinge zu tun: erstens landen, um den etwaigen Bord-Bullen rauszulassen, dann der allgemeinen Polizei zu verstehen geben, daß sie dem Suchscheinwerfer des Helis folgen soll. Somit versteht es sich von selbst, daß der Übeltäter bis zur Festnahme nicht aus den Augen verloren werden darf.

TECHNISCHE DETAILS

Je nach Rechner darf man zwischen VGA- und SVGA-Grafik wählen, auch sind verschiedene Detailstufen im Angebot. Unter besten Bedingungen (ein P60 stellt die Untergrenze dar) sieht so eine Stadt von oben echt bombastisch aus; kein Vergleich mit den bisherigen Firmengebäuden. Gut, Straßen, Autos und Menschen überzeugen nur aus großer Entfernung, was sich besonders beim gelegentlichen Aussteigen bemerkbar macht. Aber die Nachtansicht im Lichterglanz entschädigt für vieles. Musik und Soundeffekte bieten gutes Mittelmaß. Die Shortcut-Tasten für Sonderbefehle sind zwar nicht immer logisch belegt, lassen sich jedoch abändern. Wer mag, darf zudem mit Sticks fliegen. Weil aber trotzdem etliche Funktionen auf der Tastatur verbleiben, gewöhnt man sich besser gleich ganz an das gut funktionierende Keyboard. (jn)


Die City bei Tag...


...und bei Nacht

TIPS ZUM EINSTIEG

1) Möglichst niedrig fliegen. Es ist leichter, einer Straße zu folgen als von oben einen freien Platz in dichtbebautem Gelände anzuvisieren.
2) Man orientiert sich intuitiv gern am Lichtkegel des Scheinwerfers. Das kann beim Landen jedoch fatal sein, da er sich *vor* dem Kopter befindet!


Gleich ist der Dieb gefaßt!

GANZ PERSÖNLICH

Super, meine Beschäftigung für die nächsten Wochen steht fest! Gut, echte Flugsimulanten sind hier wahrscheinlich unterfordert, aber das dürfte Absicht sein. Tatsächlich richtet sich das Programm wohl in erster Linie an all die vielen Städtebauer, die nun eben auch durch ihre eigenen Kreationen düsen und dabei Geld verdienen dürfen. Jedenfalls kommt selbst ein Flug-Ignorant wie ich nach der Eingewöhnungsphase prima mit der Steuerung zurecht. Was nicht heißen soll, daß die Jobs deshalb einfach wären..


Joachim

Sim Copter
(Maxis)

Zivile Flugsimulation für Stadtpiloten.

GRAFIK	72%
SOUND	66%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	80%

77%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem Pentium mit Win 95, DirectX 3.0 erforderlich (wird mitgeliefert)
SPEICHER:	16 MB RAM 1 bis 40 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Stick/Pad
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Arbeit
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.maxis.com


Twin
i - funktionelle Game Control Manager
ready 4 two
ready 4 fun



Man sieht Ubis knuffigen Cartoon-Rasern durchaus an, daß sie ihre erste Ausfahrt schon vor einiger Zeit am Super Nintendo gemacht haben. Aber wer über ein gesundes Durchsetzungsvermögen am Steuer verfügt, hat immer noch viel Spaß mit den Ex-Konsoleros und ihrem flexiblen Gameplay!

In der Arena überlebt nur der Härteste

Schick, aber kaum spielbar: die Draufsicht

DIE MASSE MACHT'S: DIE SPIELMODI

Das Spieldesign wurde vom Programmierteam Vivid Image am PC um einige zeitgemäße Elemente ergänzt, wobei das kurze Cartoon-Intro und die flinke 3D-Grafik als erstes ins Auge stechen. In dem eher unscheinbaren Einstellmenü erscheinen zunächst nur sieben Optionen, die sich aber mehrfach verzweigen und miteinander kombinieren lassen, was unterm Strich einige Dutzend Spielmodi ergibt. So darf man etwa im Training an seiner Fahrtechnik feilen, mit einem Konkurrenten Kopf-an-Kopf-Rennen um die Bestzeit austragen oder (in vier Varianten) eine Championship-Saison lang um Tabellenpunkte bzw. den Pokal kämpfen – oder gleich seinen eigenen Pokalmodus editieren. Wer will, kann sein Glück auch bei zwei Bonusgames versuchen: Beim Kart-Soccer kicken zwei Mannschaften um Ballbesitz und Tore, während man die Mitfahrer beim Hallen-Rumble allmählich schrottreif rempelt oder über die Arena-Begrenzung ins Aus schiebt.

NOCH MEHR OPTIONEN

Je nach Spielmodus müssen bzw. können vor dem Start noch mehr Entscheidungen getroffen werden – beispielsweise, ob kurz eingeblendete Richtungspfeile die Orientierung in dem gelegentlich sehr labyrinthischen Wegenetz mit seinen Kreuzungen und 90 Grad-Kehren erleichtern sollen. Überstunden-Fetischisten dürfen sich selbst zu (maximal) 80 Runden verdonnern und den Ernstfall mit null bis sieben Kollegen vorher üben. Etwas strenger sind die Vorschriften bei der WM, die an insgesamt acht Schauplätzen mit je drei Pisten stattfindet: Hier tritt das achtköpfige, ziemlich skurrile Fahrerfeld immer komplett mit seinen witzigen Karts an.

EXKLUSIVE FAHRZEUGE

Der Amerikaner Biff bremst vorausfahrende Konkurrenten mit dem Greifer seines Chromschlittens aus, während die Surf Sister aus Australien sie mit Strandbällen von der Ideallinie verdrängt. Flüsse und andere Hindernisse überspringen alle beteiligten Fahrzeuge einfach so, genau wie sämtliche Piloten ihre Faust nach links oder rechts ausfahren können. Weil all diese Aktionsmöglichkeiten auch kontrolliert werden wollen, gehört die Steuerung zu den komplexeren im Lande. Am besten fährt man dabei mit dem Vier-Button-Pad oder der Tastatur – das klappt selbst dann noch gut, wenn sich zwei Spieler das (konfigurierbare) Keyboard teilen oder am vertikal bzw. horizontal gesplitteten Screen antreten.

SCHÖNER FAHREN: SOUND & VISION

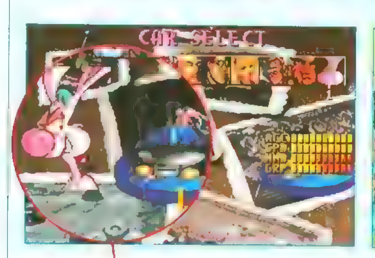
Auf Wunsch ist sogar der Drei- oder Vierspielerbetrieb am entsprechend unterteilten Bildschirm möglich, auch wenn die dem einzelnen Piloten zustehende Monitorportion dann auf Matchboxgröße schrumpft. Über mangelndes Tempo kann man sich ebenfalls nicht beklagen, was zum Teil sicher daran liegt, daß die relativ hügeligen Strand-, Wald- und Stadtlandschaften um einiges detailärmer sind als z.B. bei „Bleifuß 2". Besitzer schwächerer Pentium-Rechner

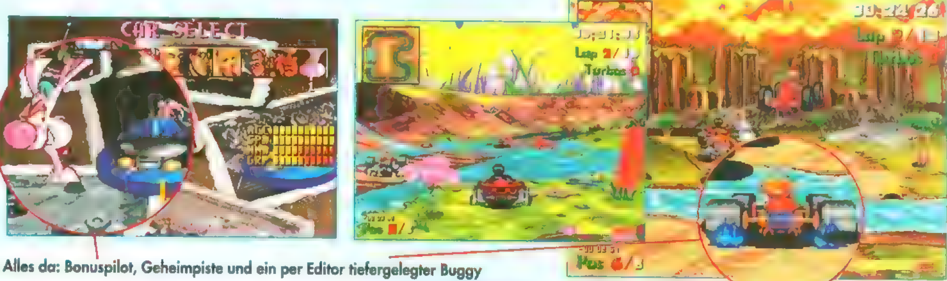


Im Nahkampf ist (fast) alles erlaubt

VERBORGENE SCHÄTZE

Wer fleißig sucht, kann vieles finden: einen Editor beispielsweise, mit dem sich Reifen und Karosserie beliebig dehnen und stauchen lassen. Oder ein nettes Karnickel als Bonusfahrer oder drei Geheimpisten...





Alles da: Bonuspilot, Geheimpiste und ein per Editor tiefergelegter Buggy

werden's mit einem lachenden Auge sehen, denn die Kamerafahrten gehen so auch unter SVGA bemerkenswert flott und flüssig vonstatten. Wer jedoch absolut rasantes Zooming mit konstanten 60 Hz Bildwiederholfrequenz erleben will, muß den VGA-Modus, einen kleineren Bildausschnitt oder eine günstige Kameraperspektive wählen. Akustisch wird man während dessen mit meditativen Dancenummern, Reggae-Rhythmen, fetzigen Heavy-Tracks und abwechslungsreichen FX bei Laune gehalten.

IM ZIEL

Was dem Spiel fehlt, ist der heute am PC gewohnte Präsentationsrahmen: Die genreüblichen Zwischenmovies, Boxenstopps oder Aufrüstshops sucht man vergeblich. Es gibt zwar eine Replay-Funktion, auf der Piste verstreute Sammelextras (Turbobooster, Energieriegel, Statuen und weitere Einweg-Wurfwaffen), verborgene Boni und Geheimstrecken, aber im Solobetrieb hat heute trotzdem fast jeder Genre-Konkurrent ein größeres Unterhaltungsangebot auf Lager. Seinen großen Auftritt hat der Street Racer dagegen im Mehrspielerbetrieb, wo zum variablen Gameplay noch das sportliche Gruppenerlebnis kommt. (rl)



Eine von vier Kameraperspektiven



Ab vier Mitspielern braucht man eine Joystick-Weiche

Street Racer
(Ubi/Vivid Image)

Variabel gestaltbare und spaßige Cartoon-Raserei.

GRAFIK	75%
SOUND	74%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	71%

74%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	vier Spieler (nur) an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.ubisoft.com

PLAUSCH MIT MEV DINC
„Programmieren ist schäbig"

?: Mev, du gehörst zu den Veteranen unter den Gamedesignern – zähl doch mal einige Highlights aus deiner Laufbahn auf!

MD: Den Beginn meiner Karriere markiert das Jahr 1983, als ich auf einem Sinclair Spectrum das Programmieren lernte. Meine ersten kommerziellen Erfolge waren „Gerry the Germ" und „Last Ninja II" für den C 64. 1988 habe ich dann Vivid Image gegründet und mit „The First Samurai" gleich einen Hit gelandet.

?: Mit all dieser Erfahrung müßtest du doch am besten wissen, wie sich's als Programmierer lebt – ja, wie denn nun?

MD: Eigentlich ziemlich schäbig. Du arbeitest die Wochenenden durch, kennst die Nummer jedes Pizzaservices in der Umgebung auswendig und wirst nicht reich. Aber trotzdem bin ich sehr, sehr glücklich mit dem, was ich tue!



Das Intro garantiert minutenlange Unterhaltung

Panzer Dragoon

Hoppla, diesen Ballerdrachen kennen wir doch? Richtig, er spie vor geraumer Zeit Feuer auf Segas Saturn-Konsole. Jetzt haben ihn die Japaner auf den PC verfrachtet: Hut ab vor der Leistung der Konvertierer!

DIE STORY

Im Rahmen des eindrucksvoll gerenderten Intro-Movies und minutenlanger Zwischensequenzen wird vom aufreibenden Kampf einer künftigen Menschheit gegen amoklaufende Monster erzählt. Hoffnungsträger dieser phantastischen Zukunft ist ein sogenannter Dragoner, der vom Sattel seines blauen Kriegsdrachens aus wieder Recht und Ordnung herstellen soll. Als Hilfsmittel hat er eine Knarre in der Hand und einen mit dem Joystick bewaffneten Spieler vor dem Monitor.

DIE AUSSTATTUNG

Der Drachenreiter durchschwebt sieben abschnittweise unterteilte Polygon-Regionen auf einer vorgegebenen Flugbahn. Es bleibt aber genügend Navigationsraum, um Kamikazeangreifern oder Zielsuchprojektilen auszuweichen. Dabei bleibt es dem Spieler überlassen, ob das Kommando zum Steig- bzw. Sinkflug per direkter oder umgedrehter Steuerung erteilt wird. Ebenfalls in dessen Ermessen liegen die Konfiguration des (empfehlenswerten) Pads bzw. der (umständlichen) Tastatur, dazu der Abstand der Kamera zum Drachenpiloten. Der kann auch jederzeit den Blick und damit die Waffenhand nach hinten oder zur Seite richten. Das ist wichtig, da er so auch gegen solche Attacken gerüstet ist, die das permanent eingeblendete Radar auf der Flanke ankündigt.

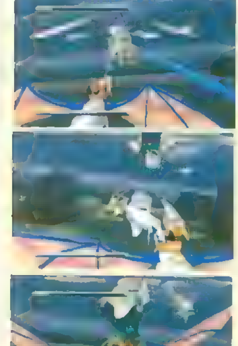
Zwei unbegrenzt munitionierte Waffensysteme sind mit an Bord, namentlich eine genreübliche Einzelschußkanone sowie der effektive Autozielstrahler. Bei letzterem hält man den Feuerknopf gedrückt und fährt mit dem Visier den Screen ab; schon werden alle mit dem Cursor berührten Angreifer markiert und auf Kommando hin von einer gewaltigen Kaskade blauer Laser eingeäschert. Bei größeren Mittel- und Endgegnern dauert der Kampf naturgemäß länger – wie lange, darüber informiert eine Anzeige der Restenergie.

DAS GAMEPLAY

Überwindet ein Angreifer die Verteidigung, ist das selten ein tödlicher Schuppenbruch. Der Reitdrache steckt nämlich einige Treffer weg und hat vier Continues in der Hinterklaue. Bei über 85 bzw. 95 Prozent Abschußquote pro Abschnitt winken als Belohnung noch ein bis zwei zusätzliche Versuche. Zumindest auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad müssen daher selbst ungeübte Schützen nicht um ihr (Über-) Leben bangen. Allerdings ist dann nach Besuch des Meeres, der Wüste, eines nächtlichen Canyons und eines Highspeed-Tunnels Schluß.

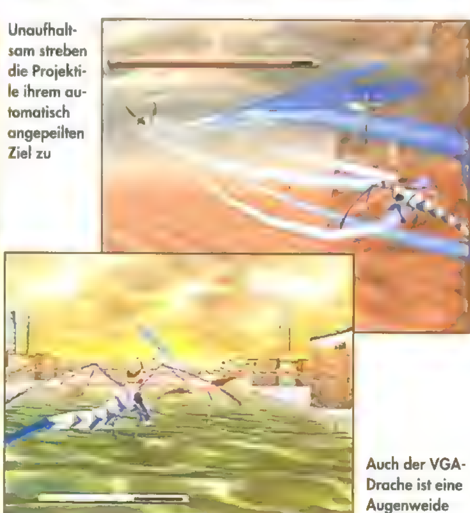
Wer darüber hinaus noch über einen Dschungel gleiten, die Lagunenstadt be-

TAKTIK-TIPS



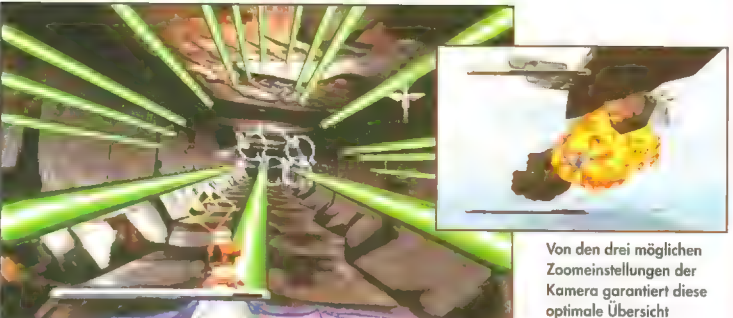
Der Einsatz des schwächlichen **Einzelschusses** lohnt manchmal doch: Der Endgegner im Tempotunnel läßt sich mit ihm zur Aufgabe zwingen, während er den zielsuchenden Plasmastrahl locker abblockt.

Im allgemeinen ist die **blaue Lasersalve** jedoch vorzuziehen, da sich kleinere Angreifer damit sogar durch Wände hindurch anpeilen lassen. Und wer mit etwas Geduld alle sich anbietenden Ziele markiert, kann sie dann auch auf einen Schlag erledigen. Insbesondere der erste Zwischengegner und der hier abgebildete, sich teilende Rotor-Endgegner aus dem zweiten Level lassen sich so flink aus dem Weg räumen.



Unaufhaltsam streben die Projektile ihrem automatisch angepeilten Ziel zu

Auch der VGA-Drache ist eine Augenweide



Von den drei möglichen Zoomeinstellungen der Kamera garantiert diese optimale Übersicht

Im Easy-Modus ist nach dem vierten Level, diesem Tempotunnel, Schluß



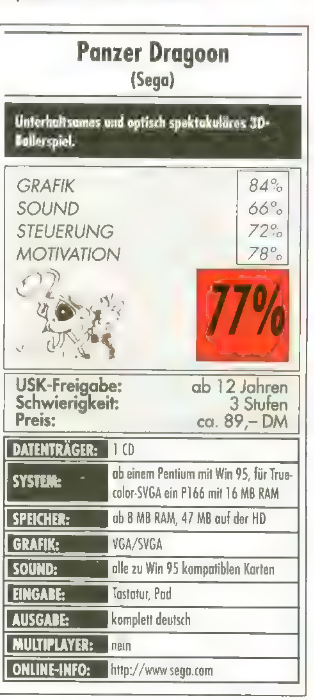
Man beachte die tolle Wasserspiegelung!

Man kann die Waffenhand jederzeit nach hinten wenden

sichtigen oder den finalen Mega-Flugsaurier ablasern will, muß sich auf den zwei verbleibenden Schwierigkeitsstufen mit erhöhtem Feindbeschuß und einem weit weniger gut gepanzerten Reittier herumplagen. Da kommt dann schon mal Frust auf, weil es an Rücksetzpunkten, Levelcodes oder einer Speicheroption mangelt: Nach dem Verlust eines Bildschirmlebens findet man sich zu Beginn des Abschnitts oder gar des gesamten Spiels wieder. Wahre Schützenkönige schreckt das freilich nicht, sie arbeiten am höheren der beiden Spieltempi auf einen exklusiven Abspann hin, wo sie zudem über den Zugriff auf einen versteckten Level in Kenntnis gesetzt werden.

DAS FAZIT

Frustration hin, Fehlschläge her, aufgrund der schicken Grafik hält man seinem Dragoner schon ein Weilchen die Treue. Von den spektakulär animierten Monstern der Fantasy-Klasse A wird kaum jemand eines verpassen mögen; nicht umsonst können sie im Replay wieder und wieder angeguckt werden. Da trudeln riesige Organo-Zeppeline brennend in den Urwald ab, dicke Flugechsen rücken im Schatten von Wirbelstürmen heran, mächtige Tentakelwürmer schrauben sich aus dem Sand erst ins Blickfeld und dann weiter hoch in die Luft. Nur die Ohren müssen sich mit unauffälligen Sound-FX und ausschließlich im Titel erklingender Musik zufriedengeben. (rl)



Panzer Dragoon
(Sega)

Unterhaltsames und optisch spektakuläres 3D-Ballerspiel.

GRAFIK	84%
SOUND	66%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	78%
	77%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem Pentium mit Win 95, für True-color-SVGA ein P166 mit 16 MB RAM
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 47 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.sega.com





Flammenwände heizen die Stimmung an



Mords-Spaß am Splitscreen

Für „Thexder" ernteten die Abenteurer von Sierra nur ein müdes Lächeln der Plattform-Fraktion mit Win 95, und auch ihr Remake von „Lode Runner" war nicht ganz das Gelbe. Sind alle guten Jump & Runs drei?



Übersichtlich: Die niedrigste Zoomstufe

Frechheit: Aliens löschen fast die gesamte Weltbevölkerung aus, der Rest darf die neuen Herren in Gladiatorenkämpfen gegen Import-Bestien vom Planeten Kullrathe unterhalten.

Man lenkt abwechselnd den irdischen Einzelkämpfer Jake und die außerirdische Kampfmaschine Garathe Den durch 65 Missionen, die sich auch direkt anwählen lassen. Spielstände werden dabei automatisch gespeichert, und die Stick- oder Tastatursteuerung ist frei konfigurierbar, jedoch stets etwas hakelig. Doch erfordern die futuristischen Jagdgründe ja nicht nur Fingerfertigkeit, sondern oft auch die richtige Taktik: Defensivtechniken wie Schleichen und Verstecken sind absolut (über)lebensnotwendig. Auf der Offensivseite wiederum stehen kämpferspezifische Waffenarsenale, die von der stachelbewehrten Keule bis hin zur vernichtenden Bazooka reichen.

Was bist du, Jäger oder Beute?

Solchermaßen gerüstet, müssen grobpixelige Gänge von unzähligen Gegnern gesäubert werden, bevor man sich auf die Suche nach Missionszielen und vor allem dem Ausgang machen kann. Daß die düster gerenderten Labyrinthe dabei nicht nur in den üblichen zwei Dimensionen scrollen, sondern dank vieler Türen und Durchgänge auch in die Tiefe zoomen, macht die Aufgabe nicht einfacher. Die mit Geheimräumen nur so gespickten Irrgärten eröffnen jedoch ungeahnte Möglichkeiten für die 35 Zweispielerabschnitte am Splitscreen, welche speziell im Deathmatch zur Höchstform auflaufen.

Gesellige Plattformer kommen hier also allemal auf ihre Kosten, zartbesaitete Gemüter sollten aber dennoch einer Runde „Bubble Bobble" den Vorzug geben – Jäger und Gejagte gehen nicht gerade zimperlich miteinander um! (mz)

GANZ PERSÖNLICH



...hat mich das Game zunächst auf dem falschen Fuß erwischt: „Bäh, schon wieder so ein Render-Gehüpfe!" Doch weit gefehlt, denn nach einer gewissen Übungszeit gibt es für jedes Problem auch eine Lösung, und die Mehrspielermodi grenzen fast schon an Genialität. Wenn nur die Helden einen Tick spontaner auf die Steuerung ansprächen und die Grafik nicht gar so steril geraten wäre! Auch den Sound habe ich trotz der paar Brocken Sprachausgabe nicht ohne Grund unerwähnt gelassen. Seufz.

Markus

Hunter Hunted
(Sierra)

Düstere Actionplattformen mit strategischem Einschlag und genialer Duo-Option.

GRAFIK	72%
SOUND	67%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	74%

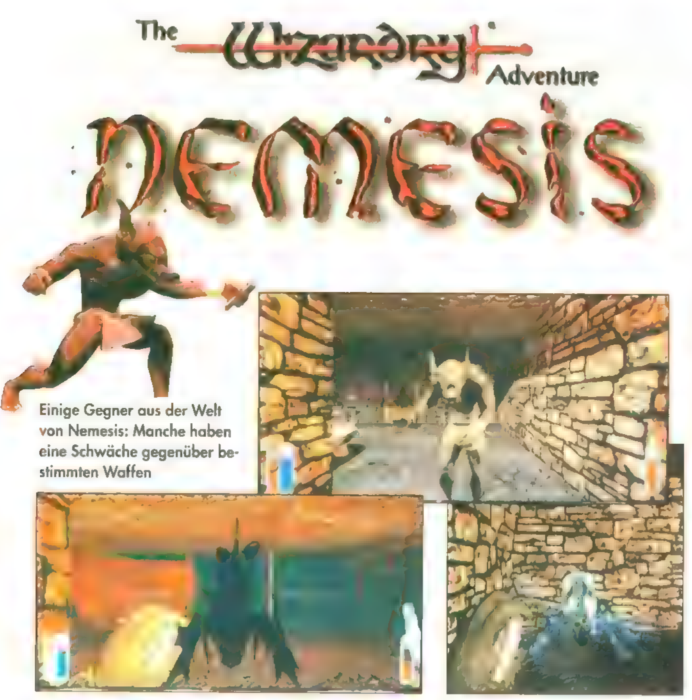
71%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

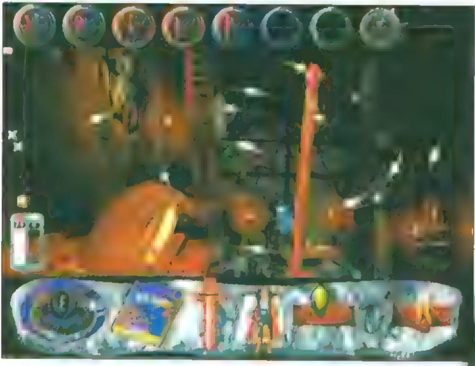
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler am Splitscreen
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com/games/hunt



Müde von meiner Wanderung legte ich Rast in Galican ein. Doch als ich das Örtchen mal kurz verließ, um die Ruhe des nahen Forsts zu genießen, erschien plötzlich ein schattenhaftes Flugwesen und trug mich davon!



Einige Gegner aus der Welt von Nemesis: Manche haben eine Schwäche gegenüber bestimmten Waffen



Die kreisförmigen Icons am oberen Bildrand stellen die Zaubersprüche dar. Je nach Ziel (Monster oder Spieler) ergibt sich deren offensive oder defensive Ausprägung



BÖSES ERWACHEN

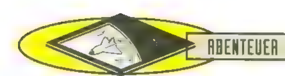
Wohl wäre meine Geschichte bereits hier zu Ende, hätte mich der Dorfmagier nicht mit einem ebenso beherzten wie wirkungsvollen Zauberspruch gerettet. Von ihm und einem im Walde lebenden Hargani, zu dem er mich schickte, erfuhr ich wahrlich beunruhigende Neuigkeiten: Einst schmiedete man in einem großen Reich namens Nithera sieben magische Talismane. Sie verliehen große Macht, besaßen jedoch auch ein böses Eigenleben. Nithera jedenfalls ging an ihnen zugrunde, die Talismane aber überdauerten in Verstecken die Jahrhunderte. Nun hat es den Anschein, als seien jene üblen Kräfte aus ihrem Dämmerschlaf erwacht – und offenbar habe ich eine Aura an mir, welche sie anzieht wie Licht die nächtlichen Motten...

ANGRIFFSMAGIE & DEFENSIVZAUBEREI

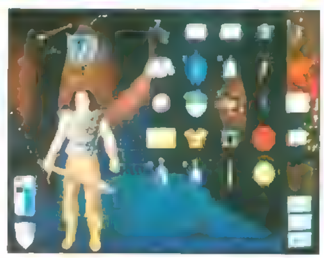
Was bleibt mir also übrig, als den Mächten der Finsternis zuvorzukommen? Ob des Willens der Programmierer von Sir-Tech kann ich mich zwar nur Schritt für Schritt durch die sehr naturgetreue 3D-Landschaft bewegen, doch bereitet mir die (automatisch erfolgende) Steigerung meiner Fähigkeiten kaum Probleme. Zur Erfüllung meiner Aufgaben untersuche und nehme ich Dinge mit dem Mauszeiger. Und wenn es hart auf hart kommt, ziehe ich in Echtzeit mein Schwert, ohne auf einen besonderen Kampfbildschirm wechseln zu müssen. Und schließlich gibt es auch noch acht Zaubersprüche, die ich nach und nach erlernen kann. Jeder davon ist defensiv oder offensiv einsetzbar. Bloß an Übersichtlichkeit fehlt es dem ungewöhnlichen Magiesystem ein wenig, was in dieser monsterverseuchten Region (etliche zähe Gegner, die bevorzugt im Rudel angreifen) böse Folgen haben kann, wenn ich mich da mal vertue. Auch der Kampf ist Übungssache, sobald ich mich nicht mehr auf die jeweiligen Grundschläge beschränke – aber als Abenteurer hat man es nunmal nicht immer ganz leicht.

ROLLENSPIEL ODER ADVENTURE?

Vorab hatte Sir-Tech diesen Titel als Adventure angekündigt, was unter der Fangemeinde einiges Erstaunen auslöste: Ein Wizardry-Game, das *kein* Rollenspiel ist?! Letzten Endes ist Nemesis trotz kleinerer Anleihen beim Nachbargenre (etwa die anfängliche Durchsuchung des Dorfes) freilich doch mehr Rolli als Abenteuerspiel im herkömmlichen Sinne; selbst wenn eine Charaktergenerierung fehlt. Außerdem hat es mit der Wizardry-Reihe im Grunde nur den Namen gemeinsam – welcher Hersteller mag schon auf verkaufsfördernde Popularität verzichten? Verzichten müssen die Puristen daher auch nicht auf **Wizardry VIII**, an dem bereits die Arbeit begonnen hat. Eine Veröffentlichung ist jedoch nicht vor dem Frühjahr '98 zu erwarten.




Im Kampf hängt die Art des Schlages von der Mausbewegung ab


Das Inventory bietet jede Menge Platz für unterwegs aufgesammelte Objekte

HILFE IST NAH

Doch selbst wenn dieser Auftrag nicht ganz so verzwickt ist wie der in „Wizardry VII", bin ich neben dem bloßen Aufsammeln und Verwenden von Gegenständen doch oft auch mit dem Lösen recht knackiger Rätsel beschäftigt. Da trifft es sich gut, daß mir ein zuverlässig arbeitendes Automapping die bereits besuchten Plätze aufzeigt. Zudem kann ich hier eigene Einträge machen; etwa um ein Problem zu markieren, das ich noch nicht gelöst habe. Das magische Tagebuch hält gar ohne mein Zutun wichtige Ereignisse fest und beschreibt sie ausführlich – wann immer ich festsitze, kann ich es zu Rate ziehen und bekomme so vielleicht einen bislang übersehenen Hinweis. Und falls mal alle Stricke reißen, liegt der Packung ja noch ein Hintbook bei.


Im Automapping lassen sich wichtige Punkte markieren

PRÄSENTATION HOCH 5

Wer mich durch Nemesis begleiten will, darf also mit Unterstützung bei den anspruchsvollen Aufgaben und insgesamt sehr schöner Präsentation rechnen. Meine Welt erstreckt sich über stolze fünf CDs und bietet viel Abwechslung fürs Auge; u.a. auch gerenderte Grafik und viele animierte Zwischensequenzen. Hier sieht buchstäblich jeder Dungeon-Level anders aus, und Musik, Effekte sowie Sprachausgabe wissen gewiß ebenfalls zu gefallen. Auch wenn mein erster Herr (ein gewisser „Redakteur" – ob das der Titel eines Edelmanns ist?) ein wenig Grund zur Klage fand, hoffe ich also doch, daß mir jemand in meiner mißlichen Lage beistehen möge. Dafür lerne ich gerade sogar Deutsch! (jn)


Auf dieser Brücke sollte man etwas länger verweilen

GANZ PERSÖNLICH


Joachim

Am Spiel selbst gibt es wenig zu mäkeln, da muß ich meinem Gasttester, dem „unbekannten Abenteurer", zustimmen. Aber das Programmhandling ist speziell unter Windows 95 ein schierer Graus: Der Wechsel von der ersten zur zweiten CD funktioniert nur alle Jubeljahre, und auf einem unserer ansonsten gutmütigsten Redaktionsrechner verweigerte das Spiel gar komplett den Dienst. Dazu kommen kleinere, wenn auch kaum entscheidende Bugs wie die Durchscheinbarkeit von Dungeontüren, wenn davor gezaubert wird und sich dahinter ein Monster bewegt. Oder auch sehr vereinzelte Systemabstürze. Bleibt mal wieder nur zu hoffen, daß der ansonsten doch so akkurate Hersteller seine Ankündigung wahrmacht und diese Fehler mit der deutschen Version ausräumt.

Nemesis
(Sir-Tech/Virgin)

Spannendes und opulentes 3D-Rollenspiel einer neuen Generation

GRAFIK	82%
SOUND	82%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	76%

77%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	5 CDs
SYSTEM:	Pentium dringend empf., DOS/Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 39 bis 140 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Roland RAP-10 sowie alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Arbeit
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.sir-tech.com

FRAGILE ALLEGIANCE

Loyalität ist ja in der Tat oft eine fragile Angelegenheit, gerade, wenn es um wirtschaftliche Vorteile geht. Und um nichts anderes geht es in Gremlins neuer SF-Simulation für Rohstoffplünderer im All.



Diplomaten aufgemerkt: Jedes Volk reagiert anders

Im Mittelpunkt dieser Space Opera steht also ausnahmsweise mal nicht der Kampf um die Herrschaft über diesen oder jenen Planeten, sondern der um die Ressourcen eines Asteroidenfelds. Bis zu sieben kosmische Rassen sind an den Rohstoffen interessiert; allen voran der Spieler in Diensten der TetraCorp, einem Großkonzern der menschlichen Einflußsphäre.

An sich ist das in Echtzeit ablaufende Game nicht allzu schwer in den Griff zu kriegen, obwohl eine stattliche Anzahl von Icons der korrekten Bedienung harrt. Doch erstens kann man die Bedeutung jedes einzelnen Knopfes am Schirm erfragen, und zweitens werden immerhin zehn Lernszenarien mitgeliefert. Natürlich dürfen sich alte Raumhasen auch sofort ins kalte Vakuum stürzen und aus drei Spielfeldgrößen, verschiedener Häufigkeit der Asteroiden, den erwähnten Rassen sowie der allgemeinen Atmosphäre (von friedlich über neutral bis aggressiv) die gewünschte Kombination filtern.

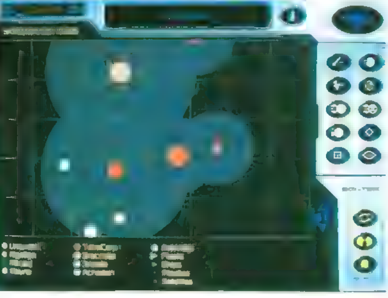
Ausgehend von einer Startbasis müssen nun Rohstoffe abgebaut, Schiffe konstruiert, neue Asteroiden besiedelt und die regelmäßig eintrudelnden Frachter der TetraCorp mit Erzen beliefert werden – wobei man früher oder später auf die Konkurrenz der computergesteuerten Aliens stößt und eventuell ins strategische Gefecht ziehen muß. Ein paar eigene Ideen stecken ebenfalls im Projekt, etwa bezüglich der Spionage. Interessant ist hier vor allem die detaillierte Jobvergabe für gezielte Aktionen. Ganz neu auch, daß die Himmelskörper langsam durch den Raum driften, dabei ihre Positionen mit der Zeit erheblich verändern und sogar zusammenstoßen können.

Optisch sind keine Ausschweifungen, aber doch gefällige Screens (teils auch mit animierten Renderbauwerken) geboten; die bei Minimalinstallation nicht erhältliche Musik wird von vielfältigen Effekten ergänzt. Eine interessante Alternative zum ähnlich gestrickten „Master of Orion II" also, die zwar dessen Komplexität nicht erreicht, dafür aber recht flott zu reizvollen Partien führt. (jn)





Weitere Infotafeln bzw. Menüs verbergen sich hinter den anklickbaren Gebäuden dieser Kolonieansicht



Eine Karte der Asteroiden: unten zwei beigefarbene Asteroiden, die zum Einflußbereich von Aliens gehören...

Hier darf man sich mit neuen Waffen ausrüsten

Fragile Allegiance
(Gremlin)

Erz-futuristische Wirtschaftssimulation um Asteroiden.

GRAFIK	64%
SOUND	72%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	74%

72%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2, DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM (16 MB unter Win 95), 36 bis 140 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultra, Microsoft Sound System
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Arbeit
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.gremlin.co.uk/

DIE CyberStorm COMPETITION

Der Krieg der futuristischen Kampfkolosse hat zwar schon Ende letzten Jahres begonnen, aber nun tritt er in seine entscheidende Phase: Mit der richtigen Taktik und Fortunas Hilfe dürfen sich zwei Cyberkrieger demnächst ein Wochenende lang in London austoben!

Wir schreiben das 25. Jahrhundert, und die Menschheit schlägt sich mit den Cygriden herum, die auch genauso bösartig sind, wie ihr Name vermuten läßt. Wer in diesem düsteren SF-Szenario überleben will, braucht einmal die richtige Strategie und zum anderen geeignetes Kriegsgerät – im Fall von „Missionforce: Cyberstorm" sind das die von „Bioderms" gesteuerten „HERC"-Roboter. Wie es im Genre der Kampfdenker und -tüftler so üblich ist, agieren die HERCs dabei in Rundenform, die im Cockpit sitzenden Bioderms verfügen über acht verbesserungsfähige Charakterwerte, und der Spieler bekommt es mit Missionen unterschiedlicher Komplexität sowie allerlei Waffen- bzw. Sonnensystemen, Prämien, Beförderungsmöglichkeiten etc. zu tun





Aber bevor wir hier den kompletten Spielinhalt nacherzählen, verraten wir der geneigten Leserschaft lieber den eigentlichen Anlaß für unser heutiges Zusammensein: Der deutsche Vertrieb Bomico hat nämlich zehn Exemplare des Games gestiftet – und dazu als Hauptpreis eine Wochenendreise nach London für zwei Personen, zu der u.a. auch ein Besuch des neuen Digi-Vergnügungsparks „Segaworld" gehört. Der klitzekleine Haken an der Sache folgt sogleich, und das ist natürlich...

DIE PREISFRAGE

In welchem Land ist Dynamix zu Hause?

Die richtige Antwort gehört auf eine Postkarte, die uns bis zum 24.1.1997 erreichen muß. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso die Mitarbeiter von Bomico und Dynamix sowie die des Joker Verlags. Unsere Adresse lautet:

Joker Verlag
„Cyberstorm Competition"
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

DIE PREISE

1.Preis:

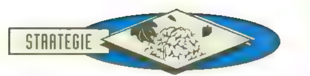


Ein Wochenende in London für zwei Personen (inkl. einer Übernachtung und dem „Segaworld"-Besuch) plus ein „Missionforce: Cyberstorm"

2. - 10. Preis:



Je einmal „Missionforce: Cyberstorm"



LORDS OF THE REALM II

Den Ende 1994 veröffentlichten Vorgänger brachte Impressions noch in eigener Regie heraus – aber auch der mittlerweile erfolgte Zusammenschluß mit Sierra ändert nichts daran, daß die Engländer bei diesem Mix aus „Civilization" und „Warcraft II" die falsche Strategie verfolgen.



Die Kämpfe im Stil von „Warcraft II" können jederzeit pausiert oder abgebrochen werden



Nach dem Beklicken der Hauptstadt öffnet sich ein weiteres Menü



An den hübschen Renderszenen gibt's nichts zu mäkeln

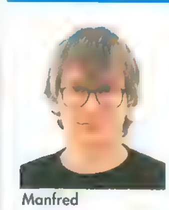


Den eigenen Armeen können Wegpunkte vorgegeben werden

KAMPF UM DIE KRONE

In dem mittelalterlichen Szenario tritt der Spieler als Baron auf, der sich durch die erfolgreiche Bewältigung diverser Aufgaben für den verwaisten Königsthron qualifizieren will. Dazu muß er erstmal in seiner Heimatprovinz die Wirtschaft ankurbeln und zugleich eine schlagkräftige Armee aufbauen. Mit letzterer erobert man dann die 16 anwählbaren und teils realen, teils fiktiven Länder, die ihrerseits aus unterschiedlich vielen Provinzen bestehen und zumeist schon von den Gegnern besetzt sind. Falls der Baron einen Netzwerkanschluß oder ein Modem besitzt, kann er zu diesem feudalen Wettstreit noch bis zu drei weitere menschliche Feldherren einladen.

GANZ PERSÖNLICH



Manfred

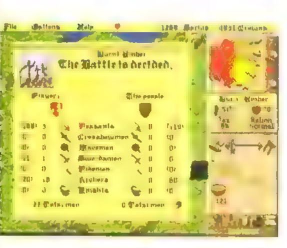
Es ist wirklich ein Jammer: Da haben die Impressions-Strategen schon mal ein vielversprechendes Konzept und verhunzen es dann mit einer völlig unstrukturierten Benutzerführung – nicht gerechnet die zahlreichen Bugs und Grafikfehler, mit denen man es zu tun bekommt. Auch wer das 130seitige Handbuch genau gelesen hat und die laufend eingeblendeten Online-Hilfen sorgsam beachtet, steht immer wieder vor rätselhaften Situationen. Da legen Minenarbeiter ohne ersichtlichen Grund ihre Arbeit nieder, Kühe produzieren zeitweise viel zu wenig Milch, und von der Burgbaustelle werden des öfteren sämtliche Arbeitskräfte automatisch abgezogen.

TURNIER DER STRATEGEN

Das ganze Geschehen ist rundenweise organisiert, wobei jede Runde einer Jahreszeit entspricht. Innerhalb dieser wird dann auf Wunsch in Echtzeit agiert. Die in alle Richtungen scrollende Karte ist schräg

von oben zu sehen; mit Hilfe von sechs vorgefertigten Grundrissen und seiner Maus kann man in den beherrschten Provinzen eine Burg errichten, mit weiteren Mausklicks teilt man die Arbeiter ein, welche die drei Rohstoffe Holz, Eisen und Granit fördern bzw. bearbeiten. Zudem sollte man zur Steigerung von Moral, Bevölkerungszahl und Steueraufkommen immer genügend Nahrungsmittel produzieren oder von umherziehenden Händlern einkaufen. Nach einigen Runden ist die Bevölkerung groß genug, um eine Armee zu rekrutieren und mit den inzwischen fabrizierten Schwertern, Bögen und Piken auszustatten. Diese darf dann in der Nachbarprovinz einmarschieren, wobei die Attacke auf die dortige Hauptstadt oder Burg im Stil von „Warcraft II" abläuft. Im Point & Click-Verfahren manövriert man seine Mannen einzeln oder (per gezogenem Rahmen) gruppenweise in Richtung des Gegners, den sie dann selbständig unter Beschuß nehmen. Wer auf dieses Echtzeiterlebnis keinen Wert legt, kann den Ausgang der Schlacht auch komplett vom Computer errechnen lassen. War der Angriff erfolgreich, besitzt man nun eine weitere Provinz, die es auf die gleiche Weise zu bewirtschaften gilt.

Unzählige Schieberegler, Icons und Pulldownmenüs erschweren die Bedienung



Nach der Schlacht sprechen die Statistiker

EIN KÖNIGLICHES SPIEL?

Angefangen von dem schönen Renderintro bis zu den mittelalterlichen Flötentönen und der englischen Sprachausgabe ist die Präsentation eigentlich recht hübsch, wenn man von den mäßigen Animationen einmal absieht. Aber die überkomplizierte Bedienung macht den guten Eindruck gleich wieder zunichte, zumal auch die einzelnen Spielelemente nicht so recht zusammenpassen wollen. Fazit: Guter spielerischer Ansatz, aber enttäuschend in der Durchführung. (md)

Lords of the Realm II
(Sierra/Impressions)

Mittelalterliches Wirtschafts-Strategical mit etlichen Mängeln.

GRAFIK	69%
SOUND	72%
STEUERUNG	51%
MOTIVATION	60%

63%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 mit MS-DOS 5.0 oder Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 34 bis 101 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/pro/16/AWE 32, Roland RAP-10, Pro Audio, Soundscape, MS Sound System
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler per Netz oder Modem
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com

BLAM! Machinehead

Die zwischen Eidos und Core Design geschlossene Herstellerehe ist eine fruchtbare: Auf das phänomenale Actionadventure „Tomb Raider" folgt nun wenige Wochen später ein 3D-Shooter mit sehr originellen Ansätzen.

DAS ENDE DER MENSCHHEIT

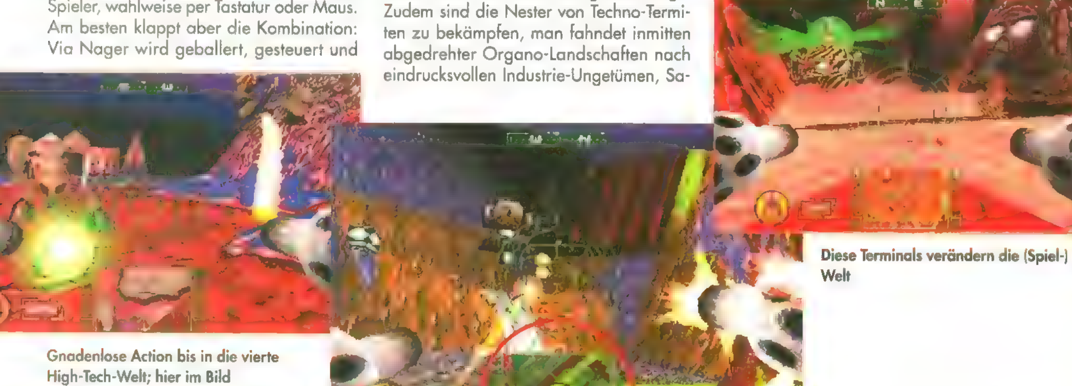
ist mal wieder nah, auch wenn das Intro hier dankenswerterweise ohne die genreübliche Alieninvasion auskommt: Im Jahr 2020 haben winzige Nanomaschinen Körper und Geist des irren Callam Violdteer übernommen. Der stellt daraufhin eine Armee aus biotechnischen Monstern zusammen und löscht kurzerhand einen Großteil der Erdbevölkerung aus. Die Überlebenden sammeln sich in unterirdischen Bunkern und rüsten zur Revanche. Ergo kehrt ein atomgetriebenes Antigrav-Gefährt mit der feschen Pilotin Kimberley Stride an Bord zur Oberfläche zurück. Nach der Grabräuberin Lara Croft setzten die Programmierer von Core Design also erneut auf eine Powerfrau als Hauptdarstellerin.

DER KOMBINIERTE ERFOLG

Das eigentliche Kommando hat freilich der Spieler, wahlweise per Tastatur oder Maus. Am besten klappt aber die Kombination: Via Nager wird geballert, gesteuert und der Schußwinkel bestimmt, während die Cursortasten für Beschleunigung nach vorne, hinten oder zur Seite sorgen. Allerdings entspricht diese Konfiguration weder der (etwas unhandlichen) Voreinstellung, noch ist sie dauerhaft speicherbar. Man sollte daher bei jedem Spielstart dem Optionsmenü einen kurzen Besuch abstatten. Denn nur wer seinen Gleiter quasi im Schlaf beherrscht, ist den flinken Attacken der hiesigen Alptraumkreaturen gewachsen. Anders sind die vier auf ebensoviele Welten verteilten Missionen kaum zu bewältigen, und die sich schön entfaltende Story des Spiels wird nicht happy enden.
Das Abenteuer beginnt mit Begleitschutz für einen Rohstofftransport durch zerstörte City- und Waldgebiete. Da müssen per Schalter Tore geöffnet, Weichen gestellt, Blockaden beseitigt und Brücken gebaut werden. Mit Hilfe sogenannter Unreality-Terminals läßt sich der Weg frei machen, indem man die gesamte Landschaft verändert – bis hin zum Einebnen ganzer Berge. Zudem sind die Nester von Techno-Termiten zu bekämpfen, man fahndet inmitten abgedrehter Organo-Landschaften nach eindrucksvollen Industrie-Ungetümen, Satelliten oder Teleportern. Und ein Abstecher in den High-Tech-Orbit steht ebenfalls noch am Programm.

VIEL FEIND, VIEL EHR

Sämtliche Kreaturen, denen Kimberley während des Spiels begegnet, sind ebenso angriffslustig wie hervorragend animiert. So krabbeln Riesenspinnen etwa schauerlich lebensecht an Felstürmen empor, um hinter einem Pfeiler auf ihre Chance zur Blitzattacke zu warten. Oder sie bilden ein unscheinbares Tor und lösen die Formation dann bei Annäherung in kamikazeartige Einheiten auf. Und auch auf die Bekanntschaft mit der Waffe reagieren die Biester erstaunlich realistisch. Die erwähnten Arachnoiden beispielsweise prallen bei jedem Treffer etwas zurück, bleiben dann zuckend am Rücken liegen und vergehen nach dem Gnadenschuß in einer gewalti-



Diese Terminals verändern die (Spiel-) Welt

Gnadenlose Action bis in die vierte High-Tech-Welt; hier im Bild

Der Radarscanner unten zeigt einen Ausschnitt der Umgebung



Was hier so bedrohlich aussieht, ist in Wahrheit ein Extra-Reservoir

Schonmal irgendwo größere Explosionen gesehen?

gen Explosion. Wird dagegen ein Walker mit dem Flammenwerfer angesengt, beginnt er irgendwann zu rauchen, flüchtet brennend und bricht schließlich krachend in sich zusammen. Jagt man indessen einem schwebenden Mech eine Zielsuchrakete in eines seiner Triebwerke, so gerät er



Eine der sieben Extrawaffen auf dem Weg ins Ziel

ins Trudeln und zerschellt am Boden. Außerdem gibt es da noch kleine, eigentlich nur als Komparsen herumlaufende Mutanten. Wer mag, darf auch sie zunächst waidwund schießen und dann in Einzelteile sprengen.

IM ZEICHEN DES JUGENDSCHUTZES

...wurde das Gemetzel optisch sehr abstrakt gehalten. Verwechslungen mit der Realität sind in der Tat unwahrscheinlich; nicht umsonst hat die gestrenge USK das Game für Zwölfjährige freigegeben. Und mal ehrlich: Haben es die Viecher besser verdient? Kaum, schließlich steht ihnen der Sinn einzig und allein nach der Vernichtung der Menschheit – wozu sie freilich erstmal das Gefährt des Spielers ausschalten müssen. Besondere Mühe geben sich dabei die vier beeindruckenden Endgegner oder deren mittelbare Vorläufer. Das Bestarium feuert also wortwörtlich aus allen Rohren, und selbst die Landschaft scheint sich gegen Frau Stride und ihren Führungsoffizier vor dem Monitor verschworen zu haben. Daher sind an den tiefsten Schluchten häufig die schmalsten Pfade zu absolvieren, zudem schießen des öfteren urplötzlich Flammenfontänen aus dem Boden. Ein Sturz endet zwar selten tödlich, zwackt aber Energie ab und kann, sofern eine passende Wiederaufstiegsmöglichkeit ins Felsgelände fehlt, auch spielbeendend sein. Letzter Rettungsanker sind dann Levelcodes, die stets zum Beginn der Mission zurückführen. Dabei würde man sich schon wegen des schieren Umfangs und Zeitaufwands mancher Aufträge oft eine Option zum Abspeichern oder doch zumindest über die Landschaft verteilte Rücksetzpunkte wünschen.

EXTRAS SATT

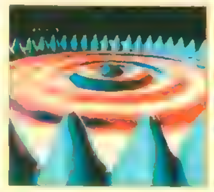
Hinsichtlich seiner Aktionsmöglichkeiten, bleiben beim Spieler aber kaum Wünsche unerfüllt. Die Umgebung birgt außer verwinkelten Canyons, Gewässern und Brücken, Pflanzen oder Gemäuern von teils aberwitzigem Design noch manch positive Überraschung. So erreicht man mit Anlauf und schnellem Schwung über Rampen scheinbar unerreichbare Orte, wo dann womöglich die hilfreichsten Extras lagern. Normalerweise lassen sie jedoch zerstörte Angreifer zurück. Da die Goodies hier nur für wenige Sekunden liegenbleiben, sollten die Jäger bzw Sammler rasch zugreifen. Energieriegel werden etwa schon deshalb dringend benötigt, weil bei Unterschreitung eines Powerlimits der Atommeiler des Antigravs zu bersten droht – er treibt dann mit tickendem Sekundenzeiger zur Suche nach frischem Saft an. Außerdem muß laufend nach Patronen für die sieben anfangs unbestückten Sekundärwaffen gefahndet werden, da das unbegrenzt munitionierte Schnellfeuergewehr aus der Standardausrüstung ziemlich schwach auf der Brust ist.

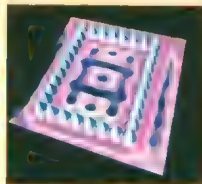
DIE RICHTIGE STRATEGIE

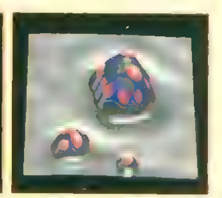
Die Waffen bringen denn auch ein taktisches Moment ins (Action-) Spiel. So lassen sich ahnungslose Biomonster oft kalt erwischen, indem man einige Granaten

NANOTECHNIK: LEBENDE MASCHINEN

Die Story von amoklaufenden Biomechanismen ist so abwegig nicht: An der Miniaturisierung von Maschinen wird weltweit bereits heftig gearbeitet, wobei Mutter Natur als Vorbild dient. Ziel der Mikrotechniker ist es, herkömmliche Konstruktionen mit neuen Verfahren auf kleinstem Raum unterzubringen – die Speerspitze dieser Entwicklung stellt die Nanotechnologie dar: Aus maßgeschneiderten Atomen und Molekülen werden quasi künstliche Lebewesen geschaffen, die durch Nachahmung biologischer Vorgänge tatsächlich wachsen. Im 21. Jahrhundert sollen sich so Computer etwa völlig selbständig weiterentwickeln können. Wie werden dann wohl erst die Spiele aussehen?







Aktuelle Modelle aus der Nanotechnik

Instrumente und/oder Waffe bzw. Gleiterfront sind wegschaltbar



Die eingeblendete Gesamtkarte garantiert keine Feuerpause

Schlau: Bei Raketenbeschuß ziehen sich die Feuerreiter zunächst wieder zurück

über ein Haus wirft. Oder man läßt die akkurat funktionierenden Zielsuchraketen aus dem Hinterhalt Visier nehmen, um einen potentiellen Angreifer unvorbereitet auszuschalten. Stets von großer Wichtigkeit ist es, seinen Feind zu kennen. Die Reichweite der feuerspeienden Angreifer ist nämlich beispielsweise begrenzt, weshalb diese sich durch simplen MG-Beschuß aus respektabler Entfernung locker erledigen lassen. Hilfreich dabei ist, daß das Opfer bei einem Treffer kurz aufblinkt und dem Schützen so den korrekten Zielvorgang bestätigt.

DER GESAMTEINDRUCK

Wirklich vorwerfen kann man den Programmierern nur fehlende Mehrspieler-Modi und SVGA-Unterstützung. Doch optisch machen die edlen Animationen, allerfeinsten Explosionen, sehenswerten Licht- und Leuchteffekte sowie viele hübsche Details (allmählich abbrennende Bäume, Abgasschwaden etc.) wieder Boden gut. Zumal die 3D-Grafik auch auf schwächeren Rechnern hohes Tempo gewährleistet. Und geradezu mitreißend ist die Akustik. Da gibt es erstmal abwechslungsreiche und stets zur jeweiligen Situation passende Soundeffekte. Und dann Musikstücke, die mit zum Besten und Abgedrehtesten gehören, was je aus PC-Boxen geschallt ist. Wer sich für die Stilrichtungen Ambient, House, Techno oder Trip-Hop begeistern kann, sollte sich die CD allein schon dieser Tracks wegen zulegen!

Last but not least bedient auch das Gamedesign nicht unbedingt den Mainstream-Geschmack, erinnert es trotz englischer Herkunft doch eher an Konsolen-Knallereien japanischer Machart. Dennoch oder vielleicht auch gerade deshalb werden wahre Actionfreaks diesen Titel aufgrund seiner kompromißlosen Instant-Spielbarkeit lieben. (rl)

Intro-Impressionen

Blam! Machinehead
(Eidos/Core Design)

Eigenwilliges Action-Feuerwerk mit viel Liebe zum Detail.

GRAFIK	71%
SOUND	87%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	83%
	81%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem Pentium mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.eidos.com



Für unseren Titel



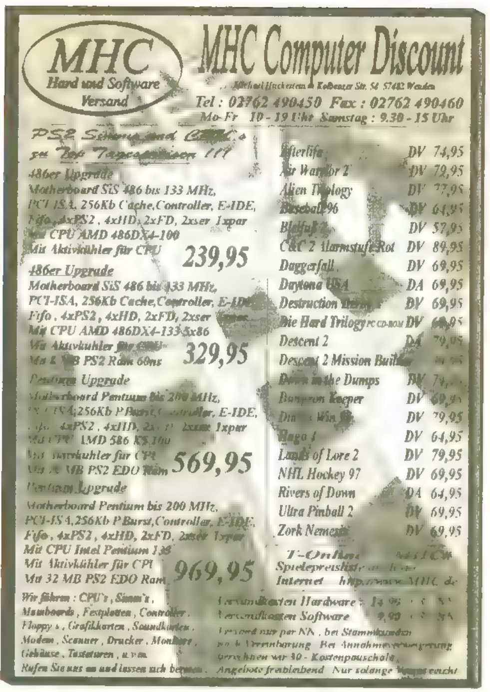
suchen wir einen versierten

Anzeigenverkäufer

Sie haben Marktkenntnisse, gute Branchenkontakte und Verkaufstalent – wir bieten beste Bezahlung!

Auf Wunsch freie Arbeitszeiteinteilung.

Ihre Bewerbung senden Sie bitte an:
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Personalbüro
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham







Destruction Derby 2



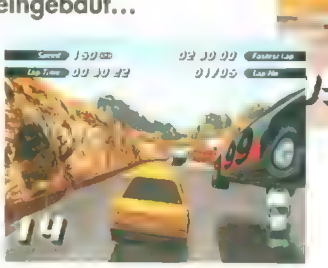
Funken stieben, und Karosserieteile fliegen: Showtime in der Arena

In diesem Spiel entfesselt Psygnosis die gewaltigste Schlacht auf Rädern seit „Ben Hur". Dabei wurden die Schwächen des Vorgängers ausgeräumt – und neue eingebaut...

Aus den ewig gleichen Rundkursen des Originals wurden sieben schnittige Berg- und Talbahnen. Vier weniger aufwendig gestrickte sind sofort, drei mit Kreuzungen etc. bestückte über die WM-Ausscheidung befahrbar.

Man kämpft gegen die Stoppuhr oder 19 computergelenkte bzw. maximal neun vernetzte Mitfahrer um Punkte beim Zieleinlauf oder sichert sich im Wrack-Racing Boni durch das Crashen der Mitbewerber. Noch herber geht's in der Destruction-Arena zu, wo die Punktvergabe allein von gekonnten Rempeleien (90° bis 360° Drehung des Opfers, Schrottung etc.) abhängt. Wer das überlebt, darf auf drei Schrottplätzen mit treffenden Namen wie „Death Bowl" weiterrammen und die Konkurrenz auch mal über die Außenkante in tödliche Schluchten schubsen.

Leider trübt der extreme Schwierigkeitsgrad die Freude über Fahrzeughandling, Stunts, Unfälle und klasse Soundeffekte bzw. -tracks: Die Computergegner sind nahezu uneinholbar, Boxenstopps zeitaufwendig und daher so sinnlos wie die Replays, denen es an Speicheroption und Kamerapositionen fehlt. Vergeblich hält man nach einem Rückspiegel, einer einblendbaren Streckenkarte oder Alternativen zur vorgegebenen Renndauer und Automatikschaltung etc. Ausschau. Mehr als nur Hinterbord- oder Fahrerkamera wird nicht geboten, und auch die umständliche Namenseingabe per Cursorkeys hat man ungeprüft vom Playstation-Original übernommen. (rl)



Tip: Die SVGA-Einstelloption liegt im Programmenü des Win 95 Startbuttons versteckt

Den sieben Rundkursen mangelt es nicht an Tunnels, Rampen, Schikanen und Kreuzungen

Destruction Derby 2
(Psygnosis)

Konzeptionell geniales, aber viel zu schweres Stockcar-Racing.

GRAFIK	74%
SOUND	81%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	56%

63%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90, für SVGA ein P166
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 60 MB HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zehn Spieler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com

GANZ PERSÖNLICH

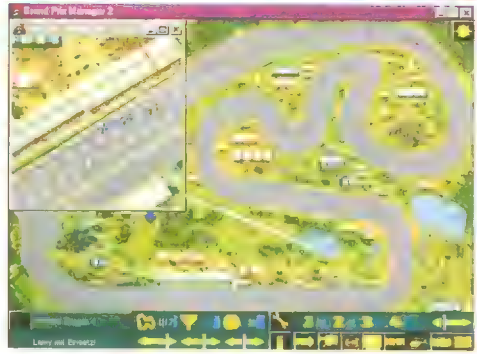


Richy

Der erste Eindruck ist der beste: Man braust mit Karacho über irrwitzige Achterbahnen und tobt sich bei Metalmusik an spektakulären Crashs, Drehern, Überschlägen und Stunts aus. Doch wie lange hält der Spaß, wenn die CPU-Piloten so stark sind, daß ein Platz am Podest beim geringsten Fehler in weite Ferne rückt? Nun, zumindest so lange, wie im Netzwerk mehrere Mitspieler gegen dieselben Handikaps zu kämpfen haben. Würde der Rechner seine Boliden jedoch etwas gnädiger lenken, die SVGA-Optik nicht nach einem P166 schreien und ein Rückspiegel für mehr Übersicht sorgen, dann hätten auch Solisten wie ich ihre Freude – und „Bleifuß 2" wäre bloß noch Beifahrer auf meiner Festplatte. Schade drum.

GRAND PRIX MANAGER 2


Bessere Mechaniker bedeuten kürzere Boxenstopps


Die Streckenübersicht mit eingeblendeter Heli-Kamera

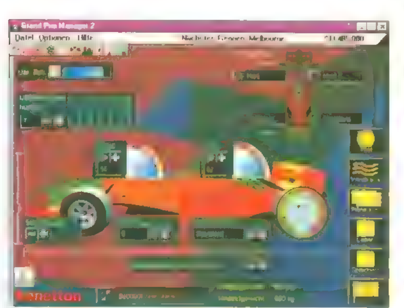
Vor einem Jahr ließ MicroProse den Vorgänger auf die rasende Menschheit los. Dann hörte man sich die Ideen der Kundschaft an und schickt nun den überarbeiteten Formel-1-Manager ins Rennen.

Neben Einzelkämpfern dürfen nun auch zwei (per Modem bzw. Nullmodem) oder sogar bis zu vier (Win 95-Netzwerk) Manager unter Windows an den Start gehen. Dort entscheiden sie sich zunächst für den gewünschten Schwierigkeitsgrad und Rennstall, bevor auch schon die Suche nach den Zulieferern für Reifen, Motoren etc. beginnt. Die Vertragsverhandlungen mit den Fahrern, Konstrukteuren und Mechanikern sind gegenüber der ersten Saison etwas ausgefeilt worden. Dabei sollte man auch die PR-Abteilung nur mit Spitzenkräften besetzen – diese müssen schließlich die Sponsoren an Land ziehen, deren Logos sich später auf Fahrzeug, Helm und Overall ausbreiten.

Dank Feintuning laufen die MicroProse-Boliden nun deutlich runder

Wer gern bastelt, kommt beim Zusammenschrauben und Einstellen der Boliden voll auf seine Kosten. Anfangs verwendet man dabei notgedrungen lauter zugekaufte Teile, aber später werden auch Eigenentwicklungen montiert, im Windkanal und schließlich in freier Wildbahn getestet. Hilfestellung bei diesem (ebenfalls komplexer gewordenen) Setup bekommt man vom Fahrer und dem Chefmechaniker.

Trotz eingeblendeter Mini-Videos und den etwas eintönigen Kommentaren von Sascha Maaßen reißt die Präsentation immer noch keinen aus dem Schalensitz. Dafür hat der Chef in der Box dank verschiedener Rennstrategien und einer Funkverbindung zum Piloten nun einen größeren Handlungsspielraum. Realistischer ist die Geschichte ebenfalls geworden, so bleibt etwa die Piste nach einem Regenguß noch ein paar Runden lang naß. Zudem wurde das komplette Datenmaterial auf den Stand der Saison '96 gebracht. Kleine Verbesserungen beim Menüsystem und das ausführliche Handbuch sorgen schließlich dafür, daß das Game trotz der Optionsvielfalt keine Steuerungs-Probleme aufwirft. Am Ende landet der Grand Prix Manager 2 dann aber doch nur auf dem ehrenvollen dritten Platz – die Konkurrenz aus dem Hause Ascon bzw. Software 2000 zieht sich eben noch einen Tick eleganter aus der Affäre. Wer der MicroProse-Variante den Vorzug gibt, sollte gleich zur „Special Edition" für 109 Märker greifen: Dort kriegt er zusätzlich ein sehenswertes, 90minütiges Video, das die Formel-1-Szene bis ins Detail durchleuchtet. (st)


Das Fahrzeug-Setup entscheidet über Sekt oder Selters

Grand Prix Manager 2
(MicroProse)

Grundsolider Formel-1-Manager für Windows.

GRAFIK	66%
SOUND	62%
STEUERUNG	81%
MOTIVATION	80%

78%

USK-Freigabe:	ohne Altersbesch.
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	486DX2/66 mit Win 95 oder MS-DOS 5.0 und Windows 3.1, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM, 7 bis 85 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Windows kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler via Nullmodem, vier Spieler per Win 95 LAN
ONLINE-INFO:	www.microprose.com

DRAGONHEART

An der Filmvorlage zu Acclaims Actionspektakel hat die Kritik kaum ein gutes Haar gelassen, doch angesichts des fertigen Programms fällt es uns wie Drachenschuppen von den Augen: Das Movie war allemal unterhaltsamer.

Sir Bowen geht in die Offensive



Von der Grafik haben wir uns mehr versprochen

Das Muster hatte schon bei ähnlich gestrickten Titeln wie „Separation Anxiety" und „Batman Forever" Laufmaschen: Man lenkt den Schwertmeister Sir Bowen durch ein horizontal scrollendes Mittelalter und meuchelt in sieben Abschnitten ebensoviele Endgegner, sprich Drachen.

Unterwegs kriegen zudem Barbaren, schwarze Ritter, Skelette und feindliche Fürsten die Klinge ins Kreuz. Beim Duell zeigen Energiebalken den eigenen Gesundheitszustand und den des Angreifers. Dessen Attacken lassen sich per Schild blocken, während in der Offensive drei Hiebe und drei komplexere Finishing Moves zum Einsatz kommen. Am Levelende tauscht ein Shop dann aufgesammeltes Gold gegen Energiedrinks oder Pfeile ein. Den passenden Bogen muß man sich freilich erst erarbeiten, genauso die Zuneigung des Lindwurms Draco, auf dessen Rücken man später durch 3D-Sequenzen reitet.

1000 sinnlose Tode stirbt der Drachentöter

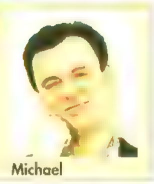
Sicher hätte sich daraus ein feiner Schlagabtausch entwickeln lassen. Doch wenn nicht gerade die Steuerung hakt, legt der asthmatische Held mal wieder eine Verschnaufpause ein und ist den Angriffen hilflos ausgeliefert – so geht es alle paar Kämpfe. Auch sonst ist das Spieldesign alles andere als gut ausgetüftelt. Hier ein Beispiel: Eine schmale Schlucht naht, man muß sie überspringen. Doch Sir Bowen ist nur zu ein paar Pixel weiten Hüpfern fähig, in der bunten Grafik ist kein Absprungpunkt erkennbar, und die pingelige Kollisionsabfrage ahndet noch den geringsten Fehlversuch mit dem Abzug eines der drei Anfangsleben. Die Computergegner laufen indessen über dieselbe Stelle munter hinweg..

Wenn der Spieler also durch unmotiviert explodierende Extrafässer und ähnliche Scherzartikel zuerst seine Bildschirmleben und dann die Lust verliert, braucht man sich nicht zu wundern. Weder die ansehnliche Digi-Optik noch die schöne Orchestermusik oder die Speichermöglichkeit für Spielstände werden die Drachenjagd so zum Volkssport machen. (rl/ml)

Die Jagdsaison für Drachen ist eröffnet

GANZ PERSÖNLICH

Daß mein Drachenherz nicht für dieses Spiel schlägt, liegt auf der Hand: Erst in der letzten Ausgabe habe ich mir selbst mit einem Kurzpreview den Mund wässerig gemacht, jetzt sehe ich nur Gameplay der schlichtesten Sorte, garniert mit Grafikfehlern. Einen davon habe ich zwecks Beweisführung auf dieser Seite verewigt – können Sie ihn finden?



Michael

Dragonheart
(Acclaim)

Spaßfreies Schwertergeklirr ohne jeden Tiefgang.

GRAFIK	67%
SOUND	69%
STEUERUNG	52%
MOTIVATION	35%

44%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2 mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Vier-Button-Pad
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http //www.interplay.com

ALIVE ... BEHIND THE MOON

Trefflicher hätte Nova Media dieses SF-Rollenspiel kaum taufen können. Angesichts von Präsentation und Spielbarkeit vermutet man die Entwickler in der Tat hinter dem Mond...

Die Story ist ihrer Zeit freilich voraus: Anno 2037 verbreitet sich Panik im Zusamenhang mit kosmischen Phänomenen, totales Chaos unter der Erdbevölkerung ist die Folge. Der ehemalige Astronaut und Alkoholiker James Butterfield soll nun hinter der dunklen Seite des Mondes nach dem Rechten sehen. So beginnt eine Entdeckungsreise zu fünf verschiedenen Welten.

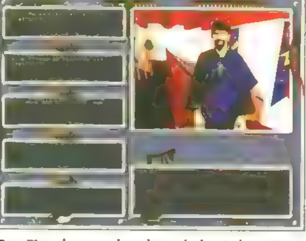
Mögen Sie Trash?

Spielerisch handelt es sich hier freilich eher um ein billiges Last-Minute-Angebot, und passenderweise steht auch eine Bruchlandung am Beginn der Handlung. Da werden Multiple-Choice-Plaudereien mit dem verletzten Co-Piloten geführt, dessen nuschelige Sprachausgabe ebenso unmotiviert wirkt wie die seltsamen Dialekte der jeweiligen Ureinwohner später unfreiwillig komisch sind. Auf der (in First-Person-Perspektive gezeigten) Suche nach dem Wrack sind die eingeschränkte Bewegungsfreiheit und der recht willkürlich vorgegebene Weg ärgerlich, dazu kommen die Probleme mit versteckten Fangeisen und umherstreifenden Gegnern. Um diese Wölfe, Riesenaffen etc. in den Echtzeitkämpfen zu besiegen, muß der Zielcursor per Nager auf den blitzartig über die Feindeskörper huschenden Markierungen plaziert werden. Keine simple Übung, aber eine nervtötende. Das Hantieren mit Gegenständen über die diversen Felder und Icons des Hauptscreens gestaltet sich ebenfalls umständlich; außerdem braucht der Held regelmäßig seinen Schönheitsschlaf und Nahrung.

Bei aller Sympathie für die Produkte kleinerer Softwarehäuser, Alive kann man allenfalls eingeschworenen Trash-Fans so richtig empfehlen. Ihnen mag auch die Präsentation aus langweiliger Musik, öden Effekten und grobpixeligen Rendervideos noch am ehesten zusagen. (st)



Die Echtzeitscharmützel überleben nur schnelle Klicker



Das Eingeborenenkauderwelsch wird per Text eingedeutscht

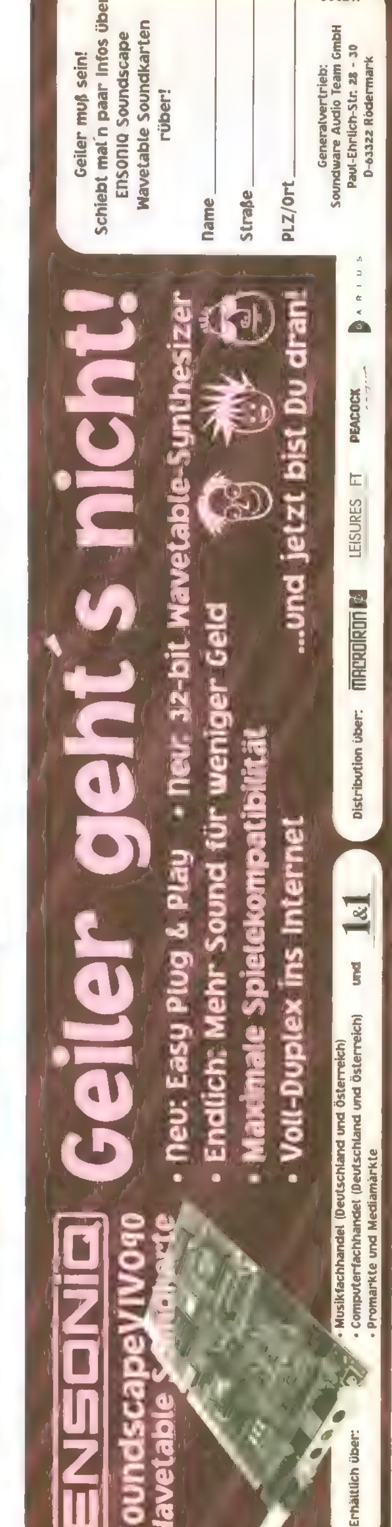
Alive – Behind the moon
(Nova Media)

SF-Rollenspiel mit dem Charme eines Trash-Movies

Wertung	
GRAFIK	58%
SOUND	42%
STEUERUNG	44%
MOTIVATION	52%
Gesamt	47%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem 486er mit MS-DOS 6.2 oder Win 95/3.1/NT 3.51
SPEICHER:	8 MB RAM, 1.5 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.nova media.de





TV-Rüpel wie Al Bundy, Frechdachs Alf, ja, selbst Beavis und Butthead sind Vorbilder an Höflichkeit – zumindest, wenn man sie mit dieser Flegelfamilie aus dem All vergleicht, deren witzige 3D-Abenteuer die Haiku Studios und Bomico nun auf irdische Festplatten beamen.

Kaum zu sehen: In diesem Gebüsch verbirgt sich ein Eingang

Zwei Jahre Entwicklungszeit waren erforderlich, damit die sieben interstellaren Däumlinge der Familie Blub (inkl. Hund) mit ihrem Raumschiff auf einer New Yorker Müllkippe notlanden konnten. Diese Intro-Aktion belegt nahezu eine CD, die restlichen zwei Silberlinge gehören den vier Kapiteln des Spiels: Der Reihe nach ist man dem unflätigen Sohnemann, der ordinären Mutter, dem versoffenen Vater sowie zu guter Letzt abwechselnd nochmals dem Sohn und der Tochter dabei behilflich, die inzwischen geraubten Einzelteile der Rakete wieder zusammenzusammeln.

Vor die Heimreise haben die Programmierer jedoch den Besuch von an die 500 bildweise umschaltenden Renderörtlichkeiten gesetzt. Hier streift das Auge über ekligen Unrat wie Kaugummireste, verschimmelten Käse oder Elektroschrott, während praktisch jeder Mausklick schicke Zwischensequenzen von teilweise beachtlicher Dauer zutage fördert. Diese Szenen beherbergen um die 2400 Gags und machen damit den eigentlichen Reiz des Spiels aus – kein Wunder, wenn man sie daher nicht nur per Leertaste überspringen, sondern zwecks späterer Nachbetrachtung auch abspeichern kann. Obwohl nahezu jedes der 150 zumeist recht logischen Rätsel auf verschiedene Art und Weise gelöst werden kann, ist das Gameplay selbst nämlich eher zweitrangig. So sind die rund 60 Gegenstände des Programms dank ihrer Größe zwar relativ leicht auffindbar, letzten Endes aber oft zu nichts nutze. Hinzu kommt ihre unübersichtliche Verwahrung im Inventory, wo sie aufeinander gestapelt lagern.

Leben auf der (Müll-) Kippe: 2400 Gags um eine versiffte Alien-Familie

Um nun die wertvollen Ersatzteile des Wracks zurückzuerhalten, müssen viele Anklicksatz-Verhandlungen mit den diebischen Bewohnern der Müllkippe geführt werden. Das können Würmer sein, ebensogut aber auch Elefanten oder andere gestrandete Aliens – New York ist nunmal ein Schmelztiegel der Rassen. Dabei kommen eine stets professionelle, leider aber etwas kindische Sprachausgabe und/oder Untertitel zum Einsatz. Die requirierten Fundstücke wiederum kommen


Intermezzo am Astro-Glücksrad


Die tobende Oma muß irgendwie aus dem Haus verbannt werden

NIPPON IN PARIS: HAIKU STUDIOS

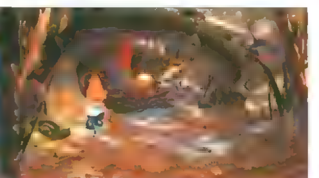
Haikus sind japanische Gedichte mit exakt 17 Schriftzeichen – warum der Franzose Hervé Lange diesen Namen für seine Spieleschmiede gewählt hat, weiß wohl nur Nippon selbst. Der ehemalige Lehrer lebt in Paris und entwickelt bereits seit 1984 Adventures; etwa **B.A.T.** für UBI Soft. Zusammen mit Olivier Cordoleani gründete er die kleine Firma „Computer's Dream" und benannte sie nach einigen Ausflügen in den Hardwarebereich in Haiku Studios um. Dort entstand in den letzten Jahren die Software für einige Spielautomaten sowie die PC-Version von **Megarace**. Inzwischen arbeiten mehr als 20 feste und zwei Dutzend freie Programmierer, Grafiker und Designer für Haiku. Als nächstes Projekt ist übrigens ein Rennspiel namens **Demon Driver** angekündigt.



zumeist in Echtzeit zum Einsatz; etwa, indem eine Ratte in die Falle gelockt oder einem Außerirdischen ein Schlaftrunk aufgeschwatzt wird.

Zur Präsentation wäre noch anzumerken, daß Musik nur sparsam verwendet wird und die prima animierten Renderfiguren nicht immer optimal in die 3D-Szenarien eingepaßt sind – ansonsten sieht alles ausgemacht hübsch und bunt aus. Wegen der etwas unpräzisen Steuerung übersieht man hier freilich des öfteren mal einen Ausgang oder etwas ähnlich Wichtiges. Andererseits kämen ohne dieses „Feature" wohl kaum jene 30 Stunden Spielspaß im Müll zusammen, die erfahrene Abenteurer laut Hersteller erwarten. Vergessen wir diese Aussage also ganz einfach und einigen uns auf folgendes Fazit: Down in the Dumps ist ein teilweise interaktiver Cartoon und für jüngere Spieler aufgrund seiner rotzfrechen Gags auch ganz nett. Reifere Käufer mögen über derlei Blendwerk freilich die Nase rümpfen. (md)

Die Röhren an der Decke bilden ein Aufzugsystem




In Echtzeit zu bedienen: die kuriose Mausefalle

Die stimmungsvolle Grafik brilliert mit vielen Schattierungen



Einige Familienmitglieder als Zeichenskizze und im fertigen Zustand

Eine von vielen Zwischensequenzen



Das unübersichtliche Inventory für Hochstapler. Immerhin blinken zusammen verwendbare Gegenstände auf

GANZ PERSÖNLICH

Manfred

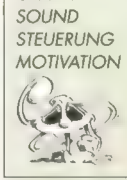
Tut mir ja schrecklich leid, aber persönlich vermag ich mit diesem Game nicht allzuviel anzufangen. Das fängt schon beim Humor an: Ich kann einfach nicht darüber lachen, wenn ein muffelig riechender Hund „Furz" heißt. Und Synchronstimmen wie aus dem Kinderfernsehen finde ich ebensowenig lustig wie ein Konzept, das den Spieler über weite Strecken zum Zuseher verdammt. Dazu werde ich das Gefühl nicht los, daß die einzige Daseinsberechtigung einer ganzen Reihe von Gegenständen und Charakteren im Spiel ihre Rolle als Stichwortgeber für mehr oder minder gelungene Kalauer im Stil der „Flodders" ist. Aber Humor ist ja bekanntlich, wenn man trotzdem lacht – und sei es auch nur darüber, daß sich die gebotenen Knobeleien allesamt nach dem Prinzip „Versuch und Irrtum" lösen lassen.



Down in the Dumps
(Haiku Studios/Bomico)

Cartoon-Adventure mit vielen abgedrehten Gags, aber wenig Interaktion.

GRAFIK	84%
SOUND	71%
STEUERUNG	63%
MOTIVATION	60%



65%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
SYSTEM:	ab einem 486 DX2, besser ein P 100
SPEICHER:	16 MB (Win 95) bzw. 8 MB RAM (DOS), 4 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben), 1 MB Video RAM erforderlich
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, MS Sound System, Pro Audio, Roland RAP-10, Adlib Gold, Soundscape, ESS Audiodrive, Gravis Ultrasound/Max bzw. alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.haikustudios.com

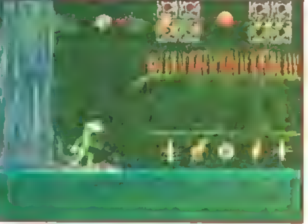


Echs und hopp: Unter Windows 95 hievt Microsoft hier einen niedlichen Gecko auf die Plattformen, der einmal mehr die Spieletauglichkeit des neuen Betriebssystems unter Beweis stellen soll.

GEX



Solche Hüpfpartien sind für den agilen Gecko ein leichtes



Gex auf dem Weg zu Bonus-Reichtum

Das gelungene Design dieses Jump & Runs ist freilich weniger der Gates-Company selbst als einem glücklichen Händchen beim Lizenzkauf zu verdanken: Letzten Endes brauchte man nur auf den PC umzusetzen, was Crystal Dynamics 1995 für die 3DO-Konsole ersann.

So etwa eine im Intro-Movie hübsch dargebrachte Story, derzufolge Gex der Gecko von fremden Mächten in sein TV-Gerät gesogen wird. Fortan liegt es am Spieler, die putzige Eidechse sicher durch fünf Welten zu je drei bis fünf Abschnitten nach Hause zu begleiten – laufend, springend und an Wand und Decke entlang hangelnd. Mit wehrhaftem Schweif werden nahende Angreifer vertrieben, die teils aus Kinostreifen bekannt sind. Beispielsweise findet sich unter den Friedhofsdeserteuren gleich am Ausgangspunkt der alte Eishockeyfan Jason, begleitet von seinen Zombi-Kollegen. Auch in der anschließenden Cartoonwelt sind die vier Anfangsleben des tierischen Helden nicht sicher, denn es warten lebende Lollys und Plüschtiere. Es folgen ein Dschungel voller Gorillas und Piranhas, die Karatekas des fernen Ostens und schließlich das futuristische Stadtfinale gegen R2D2 und ähnlich elektrisierende Gegner.

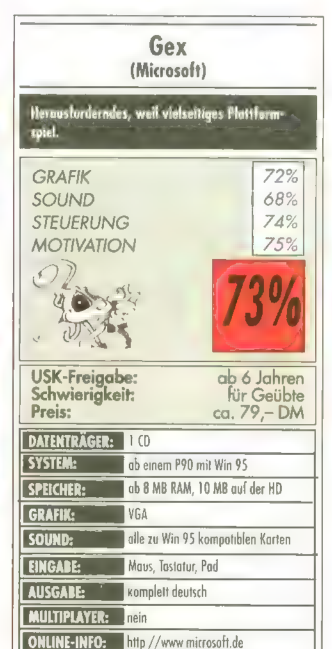
Gex, äh Gags am laufenden Band

Das Gameplay läßt dabei kein Klischee des Genres aus. So verteidigen Endgegner die Tore zu neuen Welten, es zerbröseln die Plattformen und rotieren die Messer – mit Vorliebe in timingkritischen (Kriech-) Passagen. Gex schippert im Einbaum über gefährliche Gewässer, wird in einem Tempel von steigenden Fluten zur Eile angetrieben oder reitet am Rücken einer Rakete in einen verborgenen Bunker. Der ist dann mit etwas Glück prall gefüllt mit Energieriegeln, Turbostiefeln und begrenzt haltbaren Schutzschilden. Oder gar dem Feueratem, der es erlaubt, jeden Angreifer aus sicherer Distanz abzufackeln.

Das abwechslungsreiche, durch Levelcodes und Rücksetzpunkte aber stets lösbare Spiel bereitet also viel Spaß. Und sofern man sich im Fullscreen-Betrieb nicht vom ruckeligen Scrolling in mehreren Ebenen gestört fühlt, ist es auch nett anzusehen: Sanft plätschern transparente Gewässer, und läßt man den Hauptdarsteller eine Weile stehen, unterhält er mit coolen Sprüchen. Allein die Musik könnte mitreißender sein, doch nicht zuletzt die feinen Sound-FX stimmen auch verwöhnte Ohren wieder versöhnlich. (rl)



Die fünf Oberwelten



Gex
(Microsoft)

Herausforderndes, weil vielseitiges Plattformspiel.

GRAFIK	72%
SOUND	68%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	75%
	73%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.microsoft.de

IMPRESSUM

Der Herausgeber

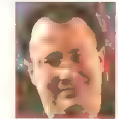


Michael Labiner
verantwortlich

Die Chefredaktion



Richard Löwenstein (rl)



Joachim Nettelbeck (jn)
Stellvertreter

Die Redaktion



Markus Ziegler (mz)



Steffen Schamberger (st)

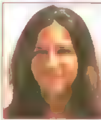


Manfred Duy (md)
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)
Redaktionsass.

Das Layout (Prolit Studio GmbH)



Daphne Cisneros

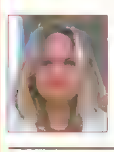


Mario Simeunovic



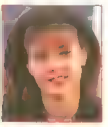
Karl Rieß

Die Aboabteilung / Joker Shop



Petra Laubenberger
(Tel: 08106/899603)

Die Anzeigenabteilung



Dorothea v. Pronay
Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607
Anzeigenverwaltung



Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Anzeigenverkauf

Textchef
Oskar Dzierzynski

Freie Mitarbeiter
Max Magenauer

Comic + Illustration
Werner Regner

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Titel
„Have a N.I.C.E. day"
Magic Bytes/Synetic
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien, Niederlande und Griechenland

Aktuelle Auflage III/96
Verbreitung 114 449



Erscheinungsweise
PC JOKER Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben)
DM 75,– / Ausland: DM 85,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel. Verlag: (08106) 899601
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

Compuserve:
104125.1742

Internet:
104125.1742@compuserve.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

FIFA 97

Frisch zurück aus dem Trainingslager, schicken sich die Kicker von Electronic Arts an, die Genre-Meisterschaft erfolgreich zu verteidigen. Dazu wurde für die 97er-Saison fleißig an der Technik und einigem mehr gefeilt.



OPTIONEN

Hinter den schmucken Menüs verbirgt sich einmal mehr die EA-typische Optionsvielfalt: Mehr als 250 National- und Vereinsmannschaften laufen in Freundschaftsmatches, Turnieren, Playoffs oder Ligaspielen auf. Neuerdings darf dabei auch in der Halle gebolzt werden, und ein solcher „Bandenkrieg" zwischen zwei Sechserteams garantiert Action satt. Darüber hinaus geht's beim Training von sechs Schwerpunkten gegen Compi oder maximal drei Mitspieler um Highscoreplätze.

Auf dem Transfermarkt kann man sämtliche Ledertreter beliebig zwischen den Teams tauschen und so eine maßgeschneiderte Wunschelf zusammenstellen – daß die Datenbank nicht hundertprozentig fehlerfrei und aktuell ist, sei hiermit verziehen. Und wer weiß, vielleicht schlüpft Gary Ehrmann bei den Roten Teufeln ja wirklich mal in die Verteidigerrolle, und Sforza kehrt zum FC Bayern zurück? Ansonsten werden auf Wunsch Regelwerk, Strategie, Aufstellung etc. bearbeitet, und Statistisches sowie Speicheroption sind ebenfalls wieder mit von der Partie. Schlußendlich ist zum ermüdungsfreien Action- und dem Simulationsmodus eine Arcade-Variante hinzugekommen, in der alle Kicker und Mannschaften exakt gleich stark spielen.

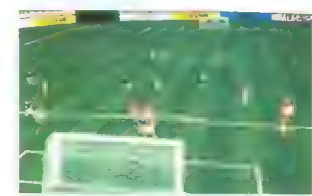




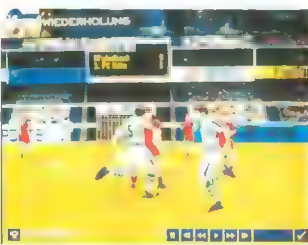


PRÄSENTATION

Was die im Motion-Capturing-Verfahren erstellten Akteure dank Motion Blending (in der Extrabox gehen wir näher auf diese Techniken ein) an Animationen auf den Rasen zaubern, muß man einfach gesehen haben: Da sind nicht nur die Überflieger, Diver und Eckfahnenlambadas nach einem Treffer meisterlich! Acht Kameras berichten davon live aus dem „Virtual Stadium", in den Replays läßt sich die Perspektive zudem beliebig bestimmen. Die Höhepunkte flimmern übrigens auch nach jeder Halbzeit über den Screen. Die optische Opulenz braucht allerdings einen schnellen Pentium, denn in höchster Detailstufe trübt selbst am P90 Ruckeln Augen und Spielspaß. Etwas holprig klingen dazu die auf Dauer nervigen Kommentare von Wolf Dieter Poschmann, die bisweilen auch plötzlich abbrechen. Wie im richtigen Leben hat darüber hinaus auch Kalli Feldkamp gelegentlich etwas zu sagen. Seine Statements bestechen jedoch höchstens durch unfreiwilligen Humor: „Werden die Spieler das Tempo durchhalten? Wenn sie gut trainiert sind..." Da gefällt die Restakustik, bestehend aus ordentlichen Sound-FX und fetziger Menümusik, schon besser.



Eine Augenweide in jeder Hin- und Ansicht



Neu und rasant: der Hallenmodus



STEUERUNG

Trotz Rechnerhilfe (z.B. beim Passen) in zwei der drei Steuerungsstufen erweist sich das Handling als trainingsintensiv. Nicht umsonst belegt die Kurzbeschreibung der möglichen Aktionen fünf Handbuchseiten, nicht umsonst wird der Griff zum Sechs-Button-Pad empfohlen. Zwar läßt es sich im einfachen Modus mit zwei Feuerknöpfen ganz ordentlich kicken, harte Tacklings, Bananenflanken oder Sprints haben die Ballkünstler dann jedoch nicht in petto. Und es kommt natürlich wesentlich mehr Spielfreude auf, wenn man den Gegner nach allen Regeln der Padkunst vom Platz fegt.



FAZIT

Ob solo oder via (Null-) Modem bzw. Netzwerk, die schönste Nebensache der Welt kann nur live schöner sein. Und so heißt der aktuelle Tabellenführer FIFA 97 – Gratulation an die neuen, alten Meister von Electronic Arts. (st)



Angriff erfolgreich abgeschlossen... der Schütze darf jubeln



Kaum Chancen für den Keeper beim Elfmeterschießen

HIT PC Joker Spiel

FIFA 97
(Electronic Arts)

Ein Sonntagstreffer in Sachen PC-Fußball.

GRAFIK	89%
SOUND	75%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	87%

85%

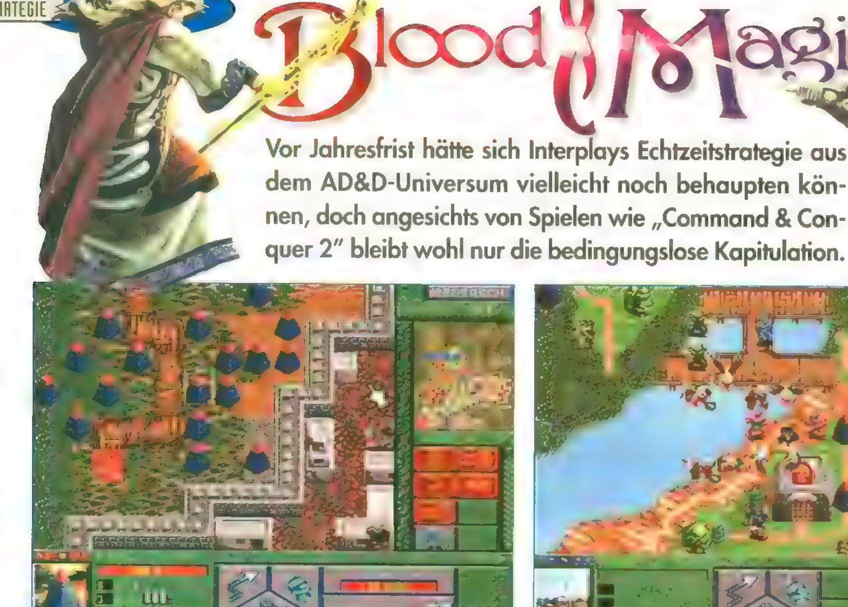
USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit MS-DOS 5.0 oder Win 95, besser gleich ein P133
SPEICHER:	8 MB RAM, 3 bis 50 MB auf der HD (DOS) bzw. 16 MB RAM und 15 bis 70 MB auf der HD (Win 95)
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB 2.0/Pro/16, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape (DOS) bzw. alle zu DirectSound 2.0 kompatiblen Karten (Win 95)
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick, Gamepad, Gravis GrIP
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler, maximal acht per (Null-) Modem, 20 via Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.easports.com

ANIMATION VOM FEINSTEN: MOTION CAPTURING & MOTION BLENDING

Für möglichst realistische Animationen verläßt man sich bei EA auf eine Technik namens **Motion Capturing**. Dabei wird zunächst ein echter Fußballprofi (ersatzweise auch ein Stuntman) in einen schwarzen Anzug gesteckt, an dem insbesondere der Kopf, die Gelenke und Füße mit Leuchtbällen markiert sind. Im ebenfalls schwarz gehaltenen Aufnahmestudio filmen nun Kameras die genau vordefinierten Bewegungsabläufe. Aus den in Form von Koordinaten gespeicherten Daten entstehen dann durch das Verbinden der Lichtpunkte erst Strichmännchen, die durch 3D-Modellierung zu Polygon-Sportlern hochgepäppelt werden. Damit die Animationsphasen stets fließend ineinander übergehen, kommt neuerdings das **Motion Blending** zum Einsatz. Wenn zum Beispiel aus dem Lauf heraus via Feuerknopf der Schuß befohlen wird, berechnet das Programm in Echtzeit fehlende Zwischenstufen, um unnatürliche Zuckungen im Bewegungsablauf zu vermeiden.

Blood & Magic



Vor Jahresfrist hätte sich Interplays Echtzeitstrategie aus dem AD&D-Universum vielleicht noch behaupten können, doch angesichts von Spielen wie „Command & Conquer 2" bleibt wohl nur die bedingungslose Kapitulation.

Links stehen die Golems zwecks Manaproduktion, rechts die anklickbare Minikarte



Die Übermacht schlägt (von ganz alleine) zu

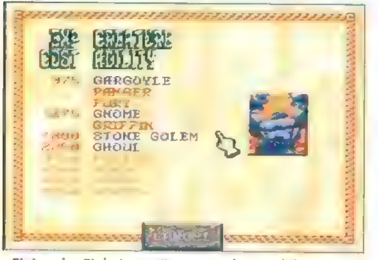
Einmal mehr geht es hier darum, mittels zuvor produzierter Einheiten (per Maus/Hotkeysteuerung) eine zunächst abgedunkelte und von oben zu betrachtende Fantasy-Landkarte in Echtzeit zu erkunden und zu besiedeln – gegnerische Basen und Einheiten sind einzuäschern. Dies geschieht in 30 Soloszenarien, die auf fünf Minikampagnen verteilt wurden. Auf zwei Menschen und ebensoviele Rechner warten zudem 75 Einzelduelle.

Nach einem cineastischen Intro nebst kurzer Missionsbeschreibung darf jeder der beiden Kontrahenten für eine bestimmte Summe Mana seine Golems erschaffen. Diese produzieren dann automatisch den guten „Kraftstoff", so lange sie nicht in Bewegung sind. Die Zahl der Kämpfer ist somit unlimitiert, da man so einen Golem im Tempel jederzeit in einen von 28 Recken mit unterschiedlichen Werten für Angriff, Verteidigung und Tempo umwandeln kann. Um an eine solche Tauschbörse für Paladine, Drachen etc. zu gelangen, müssen die auf der Landkarte zwischen Häusern, Flüssen, Ruinen und Bergen verstreuten Fundamente bebaut werden.

Wandelbare Golems, heimatlose Könige und männermordende Jungfern

Seine Geschöpfe darf der Spieler einzeln oder über einen per Maus gezogenen Rahmen als beliebig große Truppe befehligen. Durch die Zerstörung von Gebäuden etc. gelangen sie an die Kampfkraft stärkende Schilde oder Heiltränke; können aber jeweils nur einen Gegenstand mit sich tragen Die eigentlichen Schlachten laufen dann vollautomatisch ab. Das ist deshalb eher unschön, weil der CPU-Kontrahent unklug agiert, und sich somit ein recht variationsarmer Spielablauf ergibt: Der Weg zum Sieg führt schlicht über stupide Massenproduktion.

Warum also sollte man die grobkörnige und spärlichst animierte Grafik in Kauf nehmen wollen? Wegen des bißchen Sprachausgabe und der zugegeben dramatischen Soundbegleitung? Oder wegen der fadenscheinigen Hintergrundstory um heimatlose Könige und männermordende Jungfern? Wohl kaum. Schon gar nicht, wenn es zwar ein Online-Tutorial gibt, die Steuerung aber ebenso unpräzise wie das Gameplay langweilig ist. (md)



Einige der Einheiten müssen vor der Produktion erforscht werden

Blood & Magic
(Interplay)

Öde Echtzeitstrategie in einem Advanced Dungeons & Dragons Szenario.

GRAFIK	55%
SOUND	66%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	55%



57%

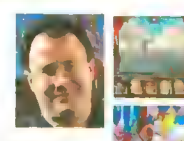
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2, besser ein P 100
SPEICHER:	8 (DOS) bzw. 12 MB RAM (Win 95), 25 bis 226 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Soundscape, MS Sound System, Pro Audio 16, Gravis Ultrasound, ESS Audiodrive, Roland RAP-10, MPU-401
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch (mit kleinen Übersetzungsfehlern)
MULTIPLAYER:	2 Spieler per Modem, Direktverbindung oder im Netz
ONLINE-INFO:	http://www.interplay.com

REDAKTIONSEINDRÜCKE

pos.: positiv beeindruckt
neg.: negativ berührt

JOE



pos.: DAS SCHWARZE AUGE 3
neg.: DOWN IN THE DUMPS



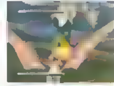
MANFRED



pos.: STAR GENERAL
neg.: AMERICAN DREAM

MARKUS





pos.: PANZER DRAGOON
neg.: WIZARDRY NEMESIS



MICHAEL





pos.: SIM COPTER
neg.: CTHULHU PARK

RICHY





pos.: BLAM! MACHINEHEAD
neg.: DRAGONHEART

STEFFEN



pos.: FIFA 97
neg.: BLAM! MACHINEHEAD

BRIGITTA

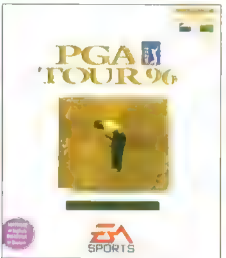




pos.: DRAGON LORE II
neg.: ALIEN TRILOGY

Aller guten Spiele sind drei – und eines davon können Sie mit etwas Glück gewinnen, indem Sie sich an unseren auf 20 Plätze aufgestockten Lesercharts beteiligen. In der letzten Ausgabe haben das bereits eine ganze Menge Leute getan, weshalb wir diesmal auch hier die Positionswechsel durch eingeklammerte Werte aufzeigen können.







1 x Hind
1 x PGA Tour 96
1 x Madden 97

Die Chance auf einen dieser Titel hat jeder, der uns postalisch seine aktuellen Favoriten benennt. Die Anzahl der Nennungen ist dabei egal, ein leserlicher Absender jedoch unabdingbar. Genau wie folgende Anschrift:

Joker Verlag
„Charts"
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

LESERCHARTS





1. (–) COMMAND & CONQUER 2

2. (1) DIE SIEDLER II
3. (–) TOONSTRUCK
4. (9) WING COMMANDER IV
5. (12) CIVILIZATION II
6. (10) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
7. (5) WARCRAFT II
8. (–) TOMB RAIDER
9. (11) NHL 96
10. (–) BLEIFUSS 2
11. (2) COMMAND & CONQUER
12. (4) WORMS
13. (–) BAPHOMETS FLUCH
14. (–) SCHLEICHFAHRT
15. (16) Z
16. (–) BUNDESLIGA MANAGER 97
17. (13) REBEL ASSAULT 2
18. (–) SYNDICATE WARS
19. (15) FIFA 96
20. (17) NEED FOR SPEED

VERKAUFSCHARTS

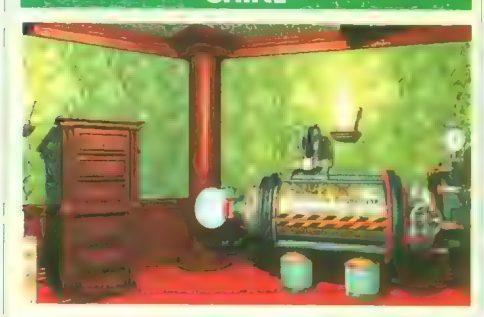


1. (–) COMMAND & CONQUER 2

2. (–) DAS SCHWARZE AUGE 3
3. (1) BUNDESLIGA MANAGER 97
4. (–) CREATURES
5. (–) LARRY 7
6. (–) FIFA 97
7. (10) NHL 97
8. (3) JAGGED ALLIANCE 2
9. (2) BLEIFUSS 2
10. (5) Z
11. (7) SCHLEICHFAHRT
12. (–) ALIEN TRILOGY
13. (4) DAGGERFALL
14. (–) ORION BURGER
15. (8) BAPHOMETS FLUCH
16. (9) SYNDICATE WARS
17. (–) TOMB RAIDER
18. (–) TOONSTRUCK
19. (–) DESTRUCTION DERBY 2
20. (–) SHERLOCK HOLMES II



SHINE



Außer der netten Blechdosenverpackung hat dieses düstere SF-Abenteuer leider nicht allzu viel zu bieten: gerade mal eine Handvoll Gegenstände, eine verwirrende Steuerung sowie knallharte Rätselnüsse, die sich meist nur mit der Versuch-und-Irrtum-Methode knacken lassen. Ansonsten gibt es gerenderte Locations und einige nicht ganz geglückte Videos. Das reicht natürlich nicht, um abenteuerlustige Spieler dauerhaft zu fesseln.

Shine
(Chilli/BMG Interactive)

In jeder Hinsicht ödes Renderabenteuer

URTEIL: **51%**

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 69,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX/2 66 mit 8 MB RAM, 8 MB auf der HD und Win 95/3.1

PINK PANTHERS GEFÄHRLICHE MISSION



Die rosarote Schmusekatze muß Promi-Kinder aus aller Welt im Ferienlager betreuen. Dazu klickt man sich durch hübsch bunte Locations, löst einfache Rätsel und erfährt so nebenbei eine Menge über Kultur, Sitten und Traditionen im jeweiligen Heimatland seiner Schützlinge. Die Online-Lösung in Gedichtform gibt's bei dem jugendfreien Agententhriller gleich dazu. Besonders angenehm fällt die Sprachausgabe auf – Paulchen Panther wird von keinem Geringeren als Niels Clausnitzer gesprochen, der deutschen Stimme von Roger Moore.

Pink Panthers gefährliche Mission
(Ravensburger)

Nett gemachtes und lehrreiches Kinder-Adventure

URTEIL: **65%**

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Anfänger
Preis:	ca. 89,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX/2 66 mit 8 MB RAM, 10 MB auf der HD und Win 95/3.1

CREATURES



Erst wirkt die Sache ein wenig bizarr, aber es hat schon seine Reize, wenn man kleine Fantasy-Wesen von der Wiege bis zur Bahre begleiten darf. Wichtig ist die sachgemäße Fütterung (dann vermehren sie sich kräftig!), aber noch mehr Spaß macht es, den Winzlingen das Reden beizubringen: Man tippt ein Wort ein, und sie plappern es piepsend nach. Die Schulstunden finden auf einem riesengroßen, hübschen Plattform-Terrain statt. Spielernaturen dürften jedoch so ihre Probleme mit der überladenen Steuerung und dem ungewöhnlichen Gameplay haben, das an den C-64-Klassiker „Little Computer People" gemahnt.

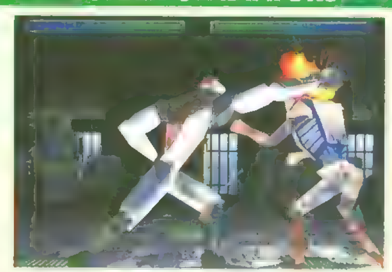
Creatures
(Warner Interactive)

Eine pädagogische Veranstaltung ganz eigener Art

URTEIL: **66%**

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX/2 66 mit 8 MB RAM, 40 MB auf der HD und Win 95

CYBER GLADIATORS



„Hunter Hunted" war ein echter Überraschungserfolg für Sierra im Actionbereich, aber mit dieser Robo-Prügelei ist den Amerikanern nun ein nicht minder eindrucksvoller Tiefschlag gelungen: Die Steuerung hakt per Tastatur und per 6-Button-Pad, die Specialmoves sind ein schlechter Witz, und die häßliche Vektorgrafik ruckelt selbst auf einem P166 noch munter vor sich hin. Gegen letzteres hilft das Verkleinern des Bildausschnitts, gegen die übrigen Mängel aber nur strengste Enthaltsamkeit...

Cyber Gladiators
(Sierra)

Rundum mißglückte 3D-Robo-Keilerei

URTEIL: **32%**

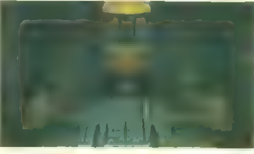
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem Pentium mit 12 MB RAM 27 MB auf der HD und Win 95



SECRETS OF THE LUXOR

Mojave und Funware haben sich bei ihrem Hybrid-Abenteuer für PC und Mac an dem Klassiker „Myst" orientiert. Als Archäologe lüftet man die Geheimnisse der Pyramide von Luxor und besteigt später sogar eine Zeitmaschine. Doch ob Gegenwart oder Zukunft, stets wollen recht happige Rätsel gelöst werden. Mittels Geräten wie einem Videorekorder oder einer Infrarotbrille sind da komplizierte Maschinen in Gang zu setzen, man muß (oft schwer auszumachende) Gegenstände einsacken und Geheimgänge enttarnen. In den schön gerenderten und bildweise umschaltenden 3D-Räumen der Pyramide tummeln sich zudem fünf Schauspieler, deren Sprachausgabe professionell ins Deutsche übersetzt wurde. Überhaupt wissen die zwischen Mystik und High-Tech pendelnde Präsentation und die spannende Geschichte zu gefallen. Schade nur, daß es die Maussteuerung ein wenig an Präzision mangeln läßt und hinter jeder Ecke der Bildschirmtod lauert.







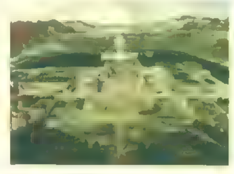
Secrets of the Luxor
(Mojave/Funware)

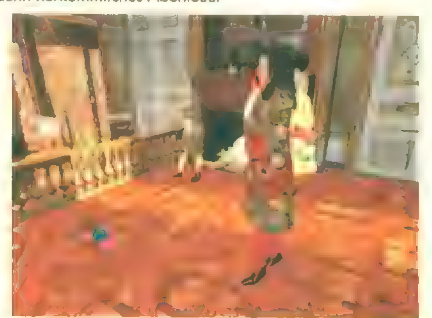
Spannendes Knobelabenteuer im Stil von „Myst"

URTEIL:	67%
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 129,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486er mit 8 MB RAM, 7 MB auf der HD und Win 95/3.1

VERSAILLES 1685 – VERSCHWÖRUNG AM HOF

Spielen wie Gott in Frankreich, das verspricht dieses wortwörtlich barocke Adventure von Cryo. Hier dreht sich alles um das Leben im anno 1685 nahe Paris erbauten Prunkschloß von Versailles: Um die Intrige zwischen einigen Architekten aufzuklären, durchwandert man in Echtzeit gerenderte 3D-Räume und delektiert sich an stilvollen Kamerafahrten. Die soft scrollende Schloßbesichtigung nimmt den ganzen Bildschirm in Beschlag, auf einen Mausklick hin können all die Gemälde, Fresken und Parkettböden aus jedem nur erdenklichen Blickwinkel bewundert werden – derart prunkvolle Texturen hat man noch selten gesehen. Unterwegs müssen Gegenstände aufgeklaubt und angewendet sowie allerlei Hofschranzen in Anklickgespräche verstrickt werden. Weitere Informationen über das Schloß und seine Bewohner lassen sich der historisch korrekt recherchierten Online-Enzyklopädie entnehmen. Und weil hier Infotainment angesagt ist, können sämtliche Räumlichkeiten des nach originalen Bauplänen auf der CD-ROM errichteten Gemäuers zudem separat in einem virtuellen Rundgang besichtigt werden. Aus demselben Grund ist das Spiel aber auch mehr interaktiver Geschichtsunterricht denn herkömmliches Abenteuer.





Versailles 1685
(Cryo)

Historisch akkurates 3D-Adventure

URTEIL:	69%
USK-Freigabe:	o. Altersbesch.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 119,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM und 4 MB auf der HD

PYRAMIDEN UND SCHLÖSSER ZU GEWINNEN

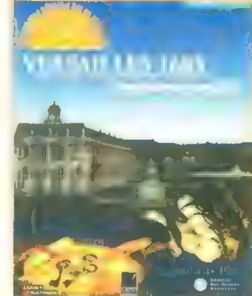
Zusammen mit Funware und Take Us! verlosen wir jeweils 10 Exemplare von „Secrets of the Luxor" und „Versailles 1685" unter allen, die folgende Frage richtig beantworten können:

Welcher französische Herrscher führte gegen Ende des 18. Jahrhunderts seine Armee nach Ägypten?

Schicken Sie Ihre Postkarte unter Ausschluß des Rechtsweges bis zum 24.01.97 bitte an:

Joker Verlag
„Luxor/Versailles"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham





AH-64D LONGBOW: FLASHPOINT KOREA

Electronic Arts und die Militärtechnikexperten der Jane's Information Group beliefern PC-Piloten nun mit der Zusatz-Disk **Flashpoint Korea** für den „AH-64D Longbow". Zum Preis von **69,– DM** erhält der Kampfhubschrauber neue Waffen für eine mehr als 40 Missionen umfassende Kampagne und weitere 100 Action-Einsätze. An qualitativen Verbesserungen warten intelligentere Computergegner, opulentere Soundeffekte und ein neu gestaltetes Cockpit, in dem man nun sogar den Part des Copiloten/Bordschützen übernehmen darf.



PGA TOUR 96 FÜR MULTIPLAYER

Unter Win 95 hat Electronic Arts der **PGA Tour 96** inzwischen einen Mehrspielermodus spendiert. Für **99,– DM** dürfen hier bis zu vier Golfer im Netzwerk oder zwei via Modem auf den beiden enthaltenen Kursen die Kugel in Richtung der Fahne treiben.



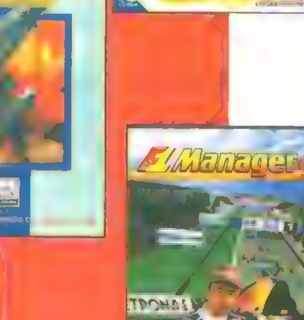
A.T.F. – NATO FIGHTERS

Ebenfalls vom Label Jane's landet für **69,– DM** das Add-On **NATO Fighters** beim Hauptprogramm „A.T.F.". Und auch in die 40 Missionen der Baltikum-Kampagne startet man mit einem Plus an Waffen nebst Zielen sowie vier neuen Vögeln: F-16 Fighting Falcon, Saab Gripen, Eurofighter 2000 und Su-35. Außerdem wurde das integrierte Lexikon um neue Fotos, Daten und Videos zu den vorkommenden Modellen erweitert.



DIE FUGGER II ALS NEUAUFLAGE

Sunflowers hat kräftig am Gameplay der populären Wirtschaftssimulation gefeilt. Der Spielablauf läßt sich jetzt im Gericht, bei Versteigerungen und den Kämpfen optional abkürzen – im Gegenzug kann die Spieldauer bis in das Jahr 1800 erweitert werden. Zusammengetragene Beweise verbergen sich nun übersichtlich im Spionagemenü, und der Fugger-Rave ist für **69,95 DM** als Audiotrack inkludiert.

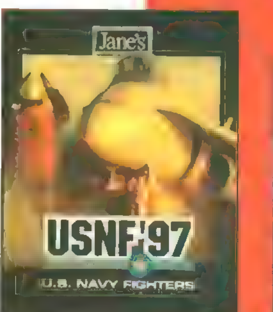


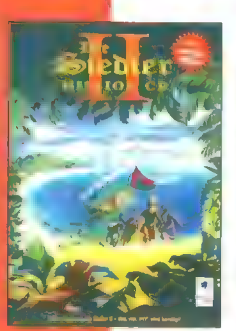
F1 MANAGER 96 VERSION 2.0

Der **F1 Manager 96** steht derzeit in der Version 2.0 für **89,– DM** in den Händlerregalen, während Besitzer der Urfassung das Update im Austausch gegen die Original-CD und 20 Mark direkt bei Software 2000 erhalten. Die Vorteile bestehen aus einem Zusatzhandbuch, der erweiterten Online-Hilfe, Sprachausgabe, Wetterwechsel, Zusatzanimationen, Telemetrie und einem verbesserten Management-Rechenmodell.

U.S. NAVY FIGHTERS '97

Jane's zum dritten: Beim **99,– DM** teuren **U.S. Navy Fighters '97** für Windows 95 stehen neben sämtlichen Flugzeugen und Missionen der DOS-Version nun auch 25 Aufträge in Vietnam am Dienstplan. Zu bewältigen sind sie mit F-4 Phantom, F-8 Crusader, MiG-17 oder MiG-21. Ein besonderes Schmankerl ist zudem der neue Mehrspielermodus für bis zu acht Piloten via Modem bzw. Netzwerk.





DIE SIEDLER II MISSION CD

Mit Blue Bytes aktueller Erweiterung zum strategischen Klassiker darf man für **39,90 DM** zwölf Freispielkarten, sieben Kontinente sowie ein Winterszenario erforschen, erobern und erschließen. Für grenzenlosen Spielspaß sorgt **Die Siedler II Mission CD** darüber hinaus durch einen komfortablen Karteneditor. (st)

TOP TIP

EF 2000 Special Edition

Erst ein gutes Jahr ist es her, seit DID mit dem digitalisierten Eurofighter den Bildschirmhimmel eroberte. Nun bringt Bomico die normale DOS-Ausführung des Stahlvogels zusammen mit der Datadisk „Tactcom" und einer schicken Baseballkappe heraus.

DIE VORGÄNGER

Bei ihrem ersten Flugi „F-29 Retaliator" im Jahre 1990 setzten die Programmierer von Digital Image Design eher auf Action als auf Realismus im Detail – eine verständliche Entscheidung, nachdem die F-29 im wirklichen Leben nie existiert hat. Anno 1993 begeisterte dann „T.F.X." die Heimpiloten mit zahllosen Optionen und Missionen, einer zeitgemäßen Grafik und großer Lebensnähe. Ende '95 setzte man dann noch mal einen drauf und verhalf dem hierzulande „Jäger 90" genannten Eurofighter zu Digi-Ehren.

DAS SPIEL

Sobald man sich mit einigen Trainingsflügen fit gemacht hat, darf man im Rahmen einer umfangreichen Kampagne den guten alten Warschauer Pakt bekriegen, wobei das (einzige) Szenario selbst in Skandinavien angesiedelt ist. Für Freunde der Instant-Action gibt es außerdem zwölf Einsätze, bei denen alle Abschüsse mit Punkten und Highscore-Einträgen gewürdigt werden. So oder so herrscht im Cockpit immer rege Geschäftigkeit; zudem werden auch auf der Übersichtskarte laufend alle aktuellen Flugbewegungen und sonstigen Geschehnisse penibel verzeichnet.

DIE ERWEITERUNG

Von der Sache her ist das auch einzeln erhältliche Tactcom in erster Linie ein riesiger Patch, mit dem die letzten Unebenheiten des Spiels ausgebügelt werden. Dazu gehören u.a. zusätzliche Kameraperspektiven, eine leichtere Freund-Feind-Erkennung und die verbesserte Computerintelligenz. Besondere Beachtung schenkte man auch dem Multiplayer-Modus: Dadurch dürfen nun bis zu acht Spieler an einer Netzwerk-Kampagne teilnehmen und dabei jederzeit Flugrouten und zerstörte Ziele auf der Karte abrufen. Aber vor allem ist der Planungsteil viel ausführlicher geworden, sodaß ambitionierte Strategen jeden Einsatz bis ins kleinste Detail selbst vorbereiten und danach beurteilen können.

Viele Worte muß man hier also gar nicht mehr verlieren: Bei einem Preis von 90 Märkern ist die Special Edition ein echtes Sonderangebot für die Fans komplexer Flugsimulationen. (mz)

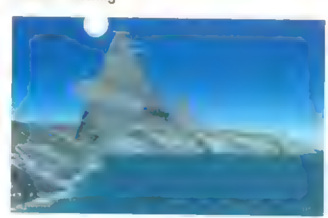


Bodenziele werden neuerdings hartnäckiger verteidigt

Auf Wunsch folgt der Bildschirmausschnitt dem aktuellen Ziel



Das Zusammenspiel mit den Wingmen ist äußerst wichtig



Jetzt noch erschreckender: Beschädigungen am eigenen Flieger

EF 2000 Special Edition
(Ocean/Bomico)

Sonderedition des Simulationshits mit der Erweiterung „Tactcom" und einer Baseballkappe.

GRAFIK	80%
SOUND	77%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	83%

81%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	10 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2-66 (besser P133) mit DOS oder Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 7 oder 60 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joysticks, Schubregler
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.did.com



Versand

Liegnitzer Straße 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon (0 81 42) 5 96 40

Fax (0 81 42) 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

Bestellannahme

Mo.-Do. 9[00]-18[00]h,
Fr. 9[00]-17[00]h

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
ABARON DT ANLEITUNG	29,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD K D	24,90
AIR BUCKS DT ANLEITUNG	
ALIEN TRILOGY DT ANLEITUNG	69,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND KOMPL DT *	79,90
AMERICAN DREAM KOMPL DEUTSCH	39,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ADV KOMPL DT	15,90
ASSASSIN 2015 DT ANLEITUNG	49,90
ASTERIX DIE GROSSE REISE KOMPL DT	39,90
ASTERIX & OBELIX/WIN 95 KOMPL DEUTSCH	59,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	19,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	19,90
BAD MOJO DT ANLEITUNG	19,90
BARYON DT ANLEITUNG	19,90
BASEBALL PRO 96 SEASON SIERRA-	19,90
BATTLEDROME KOMPL DEUTSCH	19,90
BATTLEGROUND SHILOH (EMPIRE)	39,90
BATTLEGROUND ARDENNES (EMPIRE)	39,90
BATTLEGROUND WATERLOO (EMPIRE)	39,90
BATTLEGROUND GETTYSBURG (EMPIRE)	39,90
BLOWN AWAY KOMPL DEUTSCH	29,90
BUBBLE BOBBLE DT ANLEITUNG	49,90
CARIBBEAN DISASTER K D	11,90
CIVILIZATION II K D INC LÖSUNGSBUCH	69,90
CIVILIZATION II SCENARIO CD KOMPL DEUTSCH	39,90
CIVILIZATION -POWERPLUS-	15,90
COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT KOMPL DEUTSCH	69,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	9,90
CREATURES KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT ANLEITUNG	39,90
CYBERSPEED DT ANL.	9,90
CYBERSTROM MISSIONFORCE KOMPL. DT.	39,90
DAYTONA USA DT ANLEITUNG	59,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
DEATH RALLY DEUTSCHE ANLEITUNG	51,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	19,90
DESTRUCTION DERBY 2/WIN 95 KOMPL DT	75,90
DIABLO DT ANLEITUNG	69,90
DIE FUGGER 2 INCL LÖSUNG K DT	49,90
DISCWORLD 2 -MISSING PRESUMED-D A	74,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG K D	
EARTHSIEGE I KOMPL DEUTSCH	
EPIC PINBALL DT ANLEITUNG	
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	
F 117 A NIGHTHAWK DT ANLEITUNG	
F 15 STRIKE EAGLE III -POWERPLUS-	9,90
FADE TO BLACK CLASSICS KOMPL DEUTSCH	
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	
FIFA 97/WINDOWS 95 KOMPL DEUTSCH	
FLYING CORPS	
FLIGHT COLLECTION INCL WINGS OF GLORY F14 FLEETDEFENDER 1942 PACIFIC A W	
FLUGSIMULATOR 6.0 KOMPL DEUTSCH	
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	
GIGA PACK 1 - KOCH MEDIA - KOMPL. DT.	89,90
GRAND PRIX MANAGER 2 KOMPL DEUTSCH	79,90
GRAVIS GAME PAD INCL FIFA SOCCER 96 & NHL ICEHOCKEY 96 KOMPL DEUTSCH	59,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	79,90
HOLIDAY ISLAND KOMPL DEUTSCH	69,90
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT ANLEITUNG	9,90
HUGO 4 KOMPL DEUTSCH	69,90
INCA I KOMPL DEUTSCH	
INCA 2 KOMPL DEUTSCH SIERRA ORIGINALS	19,90
IRON & BLOOD WARRIORS OF RAVENLOFT *	
JAZZ JACK RABITT DT ANLEITUNG	
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	
KKND KRUSH KILL & DESTROY DT ANL *	
LARRY 1-6 COLLECTION DT. ANL. + LARRY 7, K. DT., + LÖS. B TEIL 1-7, K. DT NUR	99,90
LAST DYNASTY KOMPL DT	
LEISURE SUIT LARRY 7 KOMPL DT + LÖSUNG	
LIGHTHOUSE KOMPL DEUTSCH	
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL DEUTSCH (SIERRA)	
M1 TANK PLATOON	
MADE IN GERMANY COLL INCL ANSTOSS STERNENSCHWEIF BATTLEISLE 2 K DT	
MAD TV 2 KOMPL DEUTSCH	69,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT ANL	14,90
MASTER OF ORION 2	79,90
MUMMY TOMB OF THE PHARAO KOMPL DT	69,90
NASCAR RACING INCL TRACKPACK DT HDBUCH	19,90
NASCAR RACING 2 DT ANLEITUNG	9,90
NAVY STRIKE	19,90
NBA LIVE 97 - DOS/WIN - KOMPL DEUTSCH	85,90
NEMESIS KOMPL DEUTSCH *	69,90
NHL ICEHOCKEY 1997 KOMPL DEUTSCH	79,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
PERFECT GENERAL INCL MAP EDITOR	19,90
PERFECT PINBALL DT ANLEITUNG	4,90
PGA TOUR GOLF 94 DT ANLEITUNG	5,90
PHANTASMAGORIA 2	79,90
PINBALL DREAMS DE LUXE	19,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE	19,90
PLANER 2 MISSION CD KOMPL DEUTSCH *	29,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	19,90
PRIMAL RAGE DT ANLEITUNG	14,90
PRIVATEER 2 THE DARKENING K D.	85,90
QUANTUM GATE I	9,90
RE LOADED KOMPL DEUTSCH	
REALMS OF THE HAUNTING DT ANLEITUNG	
REALS OF CHAOS	
RED GHOST DT ANLEITUNG	19,90
RETURN FIRE KOMPL DEUTSCH	29,90
ROBOT CITY DT ANLEITUNG	29,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	19,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL DEUTSCH + LÖSUNG	69,90
SECRETS OF THE LUXOR DT ANLEITUNG	99,90
SHADOWCASTER DT ANLEITUNG	9,90
SHATTERED STEEL KOMPL DEUTSCH	69,90
SHIVERS & MAUSMATTE	19,90
SIEDLER 2 DATA CD KOMPL DEUTSCH	34,90
SIEDLER 2 KOMPL DT INCL LÖSUNGSB	69,90
SIM WEIHNACHTSPAKET: INCL. SIM CITY 2000, SIM ISLE, SIM TOWER KOMPL DEUTSCH	69,90
SPACE BUCKS DT ANLEITUNG	39,90
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK	39,90
SPACE MARINES KOMPL DEUTSCH	14,90
STAR RANGERS KOMPL DEUTSCH	9,90
STAR TREK BORG	79,90
STAR TREK VOYAGER	59,90
STEEL PANTHERS 2 MODERN BATTLES	69,90

* BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR Irrtum vorbehalten - Preise gelten nur solange Vorrat reicht! - Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck. Mindestbestellwert DM 30,00. Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei.

KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,- DM RÜCKPORTO ANFORDERN **HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.-Fr. 10⁰⁰-18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.-Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ + 13³⁰-18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
STRIKER 96 KOMPL DEUTSCH	29.90
SU 27 FLANKER INCL MAUSMATTE	9,90
SUPER EF 2000 KOMPL DEUTSCH	79,90
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	24,90
TALISMAN KOMPL DEUTSCH	14,90
TEAMCHEF KOMPL DEUTSCH	19,90
TENDO SPECIAL EDITION DT ANLEITUNG	9,90
TFX 2000 TACTCOM MISSIONS KOMPL DT	34,90
THE CROW CITY OF ANGELS DT ANLEITUNG *	75,90
THE NEVERHOOD DT ANLEITUNG	99,90
THE RAVEN PROJECT INCL MAUSMATTE	9,90
TITANIC *	69,90
TOMB RAIDER KOMPL DEUTSCH	69,90
TOP GUN -FIRE AT WILL- KOMPL DEUTSCH	19,90
TUNNEL B1 KOMPL DEUTSCH	79,90
ULTRA TECK 3 KOCH MEDIA -	79,90
WACKY WHEELS DT ANLEITUNG	24,90
WAGES OF WAR ENGL VERSION *	89,90
WARCRAFT 1 ORKS & HUMANS KOMPL DT	29,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K D	29,90
WIN SCHAFKOPF KOMPL DEUTSCH	39,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	89,90
Z" (BITMAP BROTHERS) K D INCL LÖSUNGSB	74,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	Preis
ALADIN SPIELEPARADIES KOMPL DEUTSCH	79,90
BARBIE DRUCK ODER FILMSTUDIO K D JE	54,90
BARBIE MODE DESIGNER KOMPL DEUTSCH	59,90
BARBIE EXTRA SET PAPIER KOMPL DEUTSCH	24,90
D MEDIEN (BUCHER/VIDEOS/CD ROMS/SOFTW)	39,90
D SAT SATELITENALTLAS F DEUTSCHLAND	39,90
KAIS POWER GOO KOMPL DEUTSCH	85,90
KONIG DER LOWEN MALEN & SPIELEN K DT	79,90
KONIG DER LOWEN INTERAKT ZEICHENTRICKF	79,90
MUSEE D ORSAY KOMPL DEUTSCH	79,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	Preis
WELT DER WUNDER KOMPL DT - NAVIGO -	29,90

CD-ROM LERNSOFTWARE

PC-Zubehör/Joysticks

Titel	Preis
PFLCS F22 PRO FLIGHT THRUSTMASTER-	229,90

Lösungsbücher

Titel	Preis
BAPHOMETS FLUCH	14,80
COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT	14,80
LARRY 1 - 7 KOMPLETT GELÖST	19,80
SCHLEICHFAHRT	14,80

SONY PLAYSTATION GAMES

Titel	Preis
ADVENTURES OF LOMAX DT ANLEITUNG	
AYRTON SENNA KART DUELL DT ANLEITUNG	89,90
CASPER KOMPL DEUTSCH	89,90
CRASH BANDICOOT DT ANLEITUNG	99,90
DISRUPTOR DT ANLEITUNG	
FIFA SOCCER 97 DT ANLEITUNG	85,90
FORMULA 1 DT ANLEITUNG	99,90

SONY PLAYSTATION GAMES

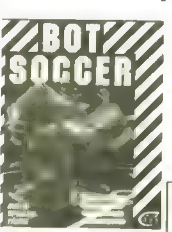
Titel	Preis
NBA LIVE 97 DT ANLEITUNG *	85,90
PANDEMONIUM DT ANLEITUNG	89,9
PROJECT OVERKILL DT ANLEITUNG	89,90
RE-LOADED DT ANLEITUNG *	85,90
RESIDENT EVIL DT. ANLEITUNG	85,90
SIM CITY 2000 KOMPL DEUTSCH	
SOVIET STRIKE KOMPL DEUTSCH	85,90

SONY PLAYSTATION GAMES

Titel	Preis
TEKKEN 2 DT ANLEITUNG	99,90
TOMB RAIDER DT ANLEITUNG	
WARHAMMER SHAD OF HORNED RAT *	

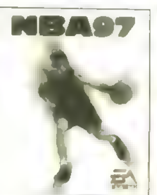
SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

TOP FIVE Wial TOP FIVE
FEBRUAR 97



BOTSOCCER
Wenn Sie nicht foulen können, dann gehen Sie doch Fußballspielen. Sie len Sie sich eine Kiste Bier bereit und schicken Sie Ihr Roboter-Team in das Kampfgetummel auf dem Fußballfeld. Handeln Sie mit verschiedenen Kampfrobotertypen, um sich Ihre ultimative "Schlägertruppe" zusammenzustellen, die Sie dann ungebremst auf die Gegener loslassen.
Komplett Deutsch 59,90



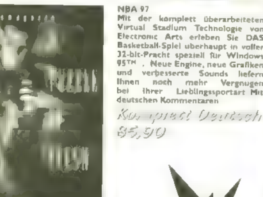


NBA 97
Mit der komplett überarbeiteten Virtual Stadium Technologie von Electronic Arts erleben Sie DAS Basketball-Spiel überhaupt in voller 32-bit-Pracht speziell für Windows 95™. Neue Engine, neue Grafiken und verbesserte Sounds liefern Ihnen noch mehr Vergnügen bei Ihrer Lieblingssportart. Mit deutschen Kommentaren
Komplett Deutsch 85,90

LANDS OF LORE 2
Scotia, die bose Hexe, ist tot. Als ihr Sohn müssen Sie jedoch feststellen, daß Scotias Macht Sie immer noch beherrscht und Ihnen keinen Frieden läßt. Finden Sie die Quelle der Energie, die Ihrer Mutter Ihre Kräfte verliehen hat und zerstören Sie sie, um die Herrschaft des Bösen für immer zu beenden.
Komplett Deutsch



PHANTASMAGORIA 2
Gerade aus der Nervenheilanstalt entlassen, wollen Sie doch nur ein friedliches, neues Leben anfangen. Doch plötzlich kommen die Alpträume wieder. Bizarre Schreckensvisionen rauben Ihnen den Schlaf. Sie versuchen, den Schlafstörungen auf den Grund zu gehen und treffen auf eine längst vergessene, düstere Vergangenheit.
Komplett Deutsch

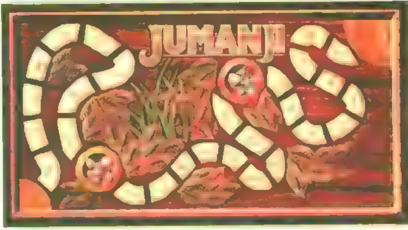




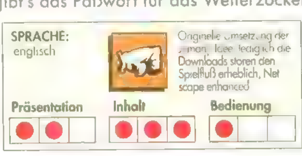
DIABLO
Von den Machern von Warcraft kommt jetzt ein einmaliges Action-Adventure in isometrischer Spielperspektive. Lassen Sie sich in eine komplett gerenderte Welt versetzen, in der dunkle Mächte ihr Unwesen treiben. Einmalige Grafiken, knifflige Rätsel und eine fesselnde Handlung.
Komplett Deutsch 69,90 DM

JUMANJI

http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/Jumanji/board.html



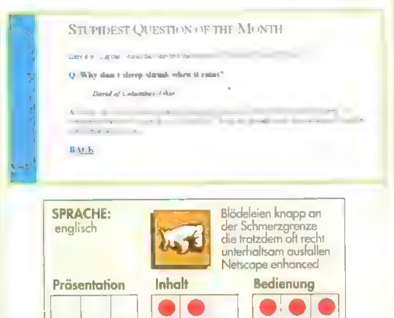
Das geschmackvoll präsentierte und recht spaßige „Online-Brettspiel zum Film" ist zwar nicht mehr ganz neu, aber was macht das schon: Ganz wie im Movie-Abenteuer mit Robin Williams zieht man seine Figuren würfelnderweise über das Brett, um so mit ihnen einen geheimnisvollen Dschungel zu durchqueren. Auf jedem Feld warten neue Gefahren – oft handelt es sich um (englische) Worträtsel, aber auch kompliziertere Aufgaben kommen vor. Zwischendurch muß man sogar mal ein kleines Computer-Spielchen (für Mac, PowerPC und PC/Windows) herunterladen. Erst wenn man dieses am heimischen Rechner gelöst hat, gibt's das Paßwort für das Weiterzocken im Netz. Und weil diese Downloads ohne weiteres ein bis zwei MB umfassen können, sollten Jumanji-Spieler auch über eine möglichst flotte Internet-Connection verfügen.



STUPID QUEST

http://www.stupidquest.com

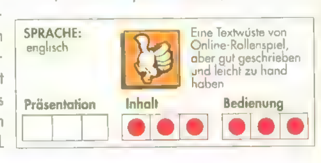
Ehrlich gesagt haben wir keine Ahnung, worum es bei Stupid Quest eigentlich geht – aber wunderbar bescheuert ist die Geschichte allemal! Nach unserem Eindruck funktioniert sie ungefähr so: Zunächst muß man per E-Mail eine möglichst blöde Frage stellen, zum Beispiel: „Warum hat mich meine Mutter auf den Namen Ruby getauft?" Vorausgesetzt, die Frage war wirklich blöd genug, bekommt man auf demselben Weg die passende Antwort von Captain Stupid, also vielleicht: „Weil Chuck nicht passen würde, vorausgesetzt, Du bist ein Mädchen. Fleischklops wäre auch nicht das gewesen, was sie sagen wollte, während Topaz zu glitzerig ist. Hätte ja auch schlimmer kommen können, wenn sie Dich Stupid genannt hätte. Schau mich an!" Na, das spricht doch für sich selbst, dazu sagen wir jetzt auch gar nichts mehr und verraten nur noch, daß alle beantworteten Fragen abrufbar sind, damit der Rest der Welt ebenfalls was davon hat...

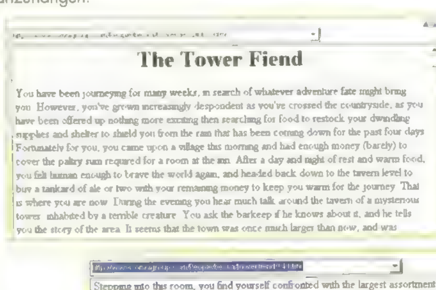


THE TOWER FIEND

http://www.omnigroup.com/People/beska/towerfiend/intro.html

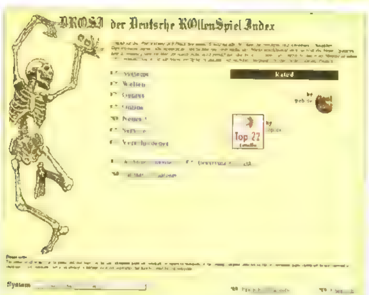
Daß unheimliche Türme von unheimlichen Unholden bewohnt werden, gilt in Rollenspielerkreisen als ausgemachte Sache. Und wenn einem das Unglück besonders hold ist, stößt man gleich auf einen Elfenbeinturm voller Texte, dessen Architektur stark an die bekannten Solo-Rolli-Bücher erinnert: Willst du dieses tun, dann klicke hier; willst du jenes lassen, dann klicke dort. Kämpfe und andere Entscheidungen werden auf dem heimischen Schreibtisch ausgewürfelt, wer „saven" will, merkt sich einfach die Nummer des zuletzt besuchten Raums, um sie das nächste Mal an die URL anzuhängen.





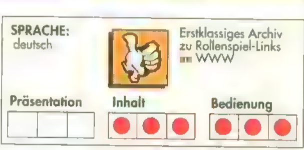
DROSI – DEUTSCHER ROLLENSPIEL-INDEX

http://www.uni-stuttgart.de/drosi/



Zugegeben, wer ein echtes Online-Game sucht, ist bei dieser Adresse wohl eher verkehrt Für Freunde von Pen & Paper-Rollenspielen ist sie dafür jedoch mindestens so wertvoll wie elf große Steaks und ein Kasten Milch: Hier handelt es sich um eine Sammlung von insgesamt weit über 1000 teils bewerteten Links zu rollenspielbezogenen Web-Sites.

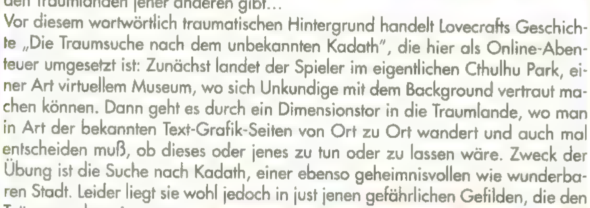
Besonders genial gelöst ist die Aufbereitung. Beispielsweise kann man erstmal nach Systemen wie AD&D, DSA und anderen suchen, wobei die entsprechende Liste gar nicht aufhören will – tatsächlich finden sich hier Namen, von denen selbst unsere Verlagsspezialisten noch nie gehört hatten! Gleich anschließend wird es noch spezieller, denn in der Schublade „Freie Systeme" findet man Privatentwicklungen und ursprünglich kommerzielle Titel, die mittlerweile aus dem einen oder anderen Grund copyrightfrei sind Systemunabhängige oder -übergreifende Spielwelten sind ebenfalls aufgelistet Und last but not least gibt es noch verschiedene sekundäre Ordnungskriterien. So kann man etwa nach Subgenres oder Herstellern forschen Kein Wunder also, daß der renommierte deutsche Suchdienst web.de für dieses Angebot einen „Cool Spot" gezückt hat.



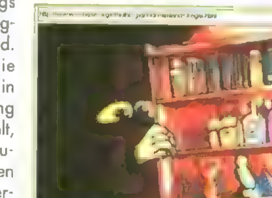
CTHULHU PARK

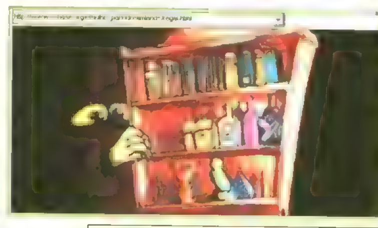
http://www.c-base.org/cthulhu_park/

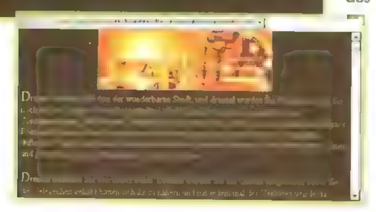
Freunde gepflegter Gänsehaut haben gewiß schon beim Titel ihre Nackenhaare aufgerichtet, ist „Cthulhu" doch die oberste Monstrosität des amerikanischen Kult-Gruslers H.P. Lovecraft. Der Schriftsteller erschuf in den zwanziger und dreißiger Jahren ein gräßliches Universum, das von unaussprechlichen Kreaturen bewohnt wird – allen voran die „Großen Alten" unter dem Vorsitz des Gottes mit dem standesgemäß unaussprechlichen Namen. Menschen können Zutritt zu diesen Dimensionen erlangen, indem sie sich etwa beim Schlafen in die mystischen „Traumlande" begeben, von wo aus es Überschneidungspunkte zu den Traumlanden jener anderen gibt...

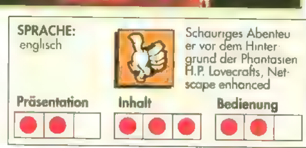


Vor diesem wortwörtlich traumatischen Hintergrund handelt Lovecrafts Geschichte „Die Traumsuche nach dem unbekannten Kadath", die hier als Online-Abenteuer umgesetzt ist: Zunächst landet der Spieler im eigentlichen Cthulhu Park, einer Art virtuellem Museum, wo sich Unkundige mit dem Background vertraut machen können. Dann geht es durch ein Dimensionstor in die Traumlande, wo man in Art der bekannten Text-Grafik-Seiten von Ort zu Ort wandert und auch mal entscheiden muß, ob dieses oder jenes zu tun oder zu lassen wäre. Zweck der Übung ist die Suche nach Kadath, einer ebenso geheimnisvollen wie wunderbaren Stadt. Leider liegt sie wohl jedoch in just jenen gefährlichen Gefilden, die den Träumen der eingangs erwähnten Widerwärtigkeiten entsprungen sind. Dabei haben sich die Autoren hervorragend in die morbide Stimmung des Originals eingefühlt, und auch die häufig schwarzweißen Illustrationen überzeugen durch Stil und Qualität. Wie bei vergleichbaren Spielen verläuft die Geschichte zwar ziemlich geradlinig, ist aber immerhin recht umfangreich.







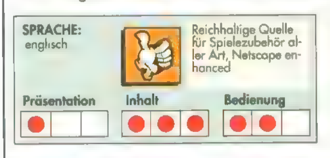


TIP DER REDAKTION

GAMES DOMAIN

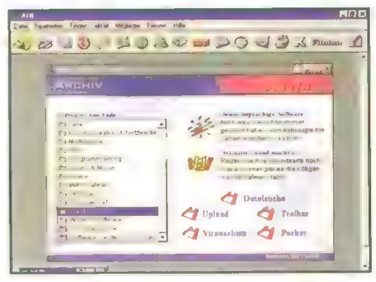
http://www.gamesdomain.co.uk

Wer die schier unendlichen Weiten des World Wide Web nach Demos, Updates oder Patches durchforstet, liegt natürlich grundsätzlich nicht verkehrt, wenn er die Seiten der jeweiligen Hersteller beehrt. Freilich ist das meist etwas umständlich: Erst muß man sich die Adresse beschaffen und dann noch für jedes Spiel eine andere URL anwählen. Zum Glück geht es auch einfacher, nämlich mit der Games Domain, quasi der Spielezentrale des Internets.
Hier kann man sich nach Genres sortierte Programmbesprechungen anschauen und jede Menge Software (Demos, Patches, Lösungshilfen) herunterladen – auch die Fahndung via Schlüsselwörter ist möglich. Nicht immer landet man dabei freilich innerhalb der Domain, sind doch viele Einzelsites per Link mit dieser Adresse verknüpft. Aber das kann dem User schließlich egal sein. Zumal sich da gelegentlich sogar Schätze finden, die selbst auf der offiziellen Homepage des Herstellers nicht oder nicht mehr zu haben sind. Ein vortreffliches Beispiel hierfür wäre etwa der aktuelle 1.06er-Patch für „First Encounters", und das sogar in der deutschen Version.



AOL SOFTWARE CENTER

Kennwort: Software



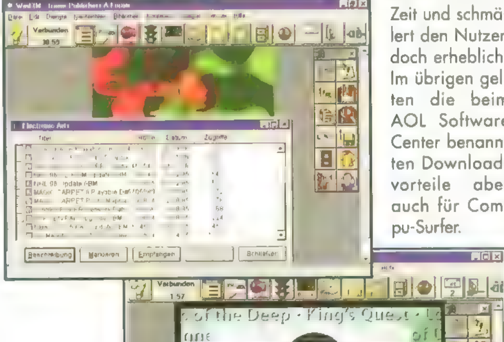
Ähnlich gelagert, wenngleich mit einem Schwerpunkt auf dem Bereich der Anwendungen (Treiber, Virenkiller, aber auch Patches und Shareware), ist diese umfangreiche Download-Sammlung von AOL Deutschland. Das Herunterladen von hier aus kann gleich in mehreren Punkten vorteilhaft sein: Erstens wurde die Software auf Viren gecheckt. Zweitens geht der Absaugprozeß in aller Regel schneller und stabiler als im WWW vor sich. Und drittens darf man im Falle einer Unterbrechung genau an der Stelle weitermachen, an der die Verbindung gekappt wurde. Erkauft wird dieser Service freilich mit im Vergleich zu Internet-Quellen um ein paar Tage verminderter Aktualität bei Neuerscheinungen – und natürlich den Gebühren des Onlinedienstes. Ordnungspolitisch gibt es aber wenig zu meckern. So ist Vielgesuchtes wie Packer oder Virensoft stets per Icon anklickbar. Andere Unterteilungskriterien wie JAVA, WAV-Dateien, Win 95-Programme und dergleichen sind per Scrollmenü erreichbar, wobei die einzelnen Listen sogar teils bis ins Jahr 1995 zurückreichen.

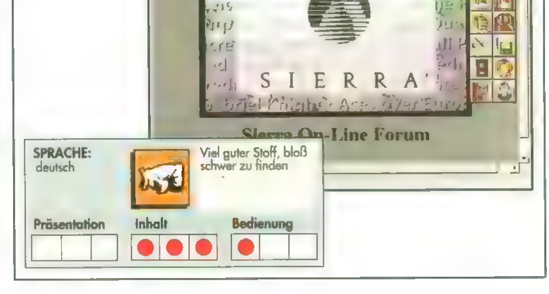


GAME PUBLISHERS FORUM

Go Gamepub

Ebenfalls sehr umfangreich und thematisch genau passend für passionierte Computerspieler ist dieser in mehrere Unterforen geteilte Versammlungsort bei CompuServe. Hier sind die Spielehersteller massiv mit allem vertreten, was den User interessieren mag: Demoversionen, Patches und Updates satt. Freilich hat das Ganze ein wenig Flohmarktcharakter, einmal von den Sonderforen zu Sierra und Broderbund abgesehen. Wer nach einem bestimmten Hersteller sucht, muß also alle Schubladen der Reihe nach durchsehen, bis er auf den gewünschten Namen trifft – das kostet Zeit und schmälert den Nutzen doch erheblich. Im übrigen gelten die beim AOL Software Center benannten Downloadvorteile aber auch für Compu-Surfer.

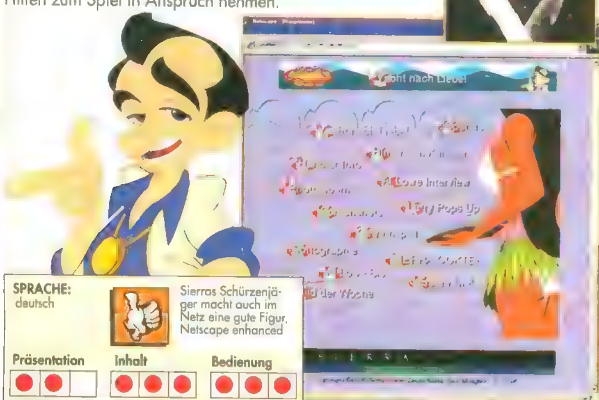




LARRY 7

http://www.larry7.de

Wenn der uneheliche Vater aller Computerspielhelden zum sechsten Mal dem Ruf der Hormone folgt, dann darf **Sierra** dieses Ereignis schon mit einem eigenen Site feiern! Zumal wenn er so schön bunt und gleichzeitig informativ ausfällt: Al Lowe ist mit dem Entwicklertagebuch, einem Interview, einer Softographie und seiner Lebensgeschichte samt Fotos vertreten. Von Larry gibt's Screenshots, Windows-Sounds und ein heruntersaugbares „Larry Pops Up"-Gimmick. Dazu kann man eine Reise nach Paris gewinnen und kleine Hilfen zum Spiel in Anspruch nehmen.



SPRACHE: deutsch

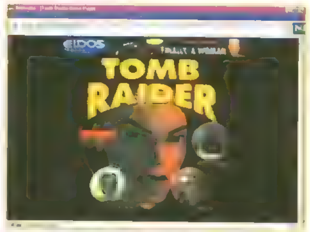
Sierras Schürzenjäger macht auch im Netz eine gute Figur, Netscape enhanced

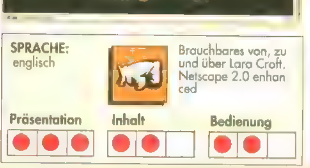
Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●●	●●●

TOMB RAIDER

http://www.tombraider.com

Ganz so gut bestückt wie Lara Croft ist der Site von **Eidos** zwar nicht, aber ein paar nette Kleinigkeiten erwarten die Fans der unerschrockenen Abenteurerin dennoch. Okay, in Sachen Storyline, Screenshots oder Videoclips kennt man vieles schon vom Spiel selbst; dagegen lohnt sich ein Download der offerierten Artworks und Windows-Wallpapers durchaus, und als besondere Schmankerl gibt's den neuen 3Dfx-Patch sowie die 3Dfx-Version des Demos.





SPRACHE: englisch

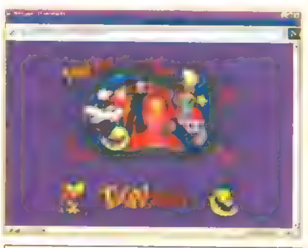
Brauchbares von, zu und über Lara Croft, Netscape 2.0 enhanced

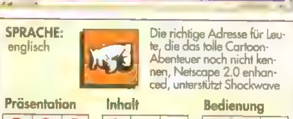
Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●●	●●	●●

TOONSTRUCK

http://www.toonstruck.com

Lösungshilfen oder andere „harte" Infos zum Debütwerk von **Virgins** neuem Hauslabel Burst sucht man hier vergebens. Stattdessen erlebt man eine beeindruckende Werbeveranstaltung für dieses Cartoon-Adventure, die Auge und Ohr gleichermaßen schmeichelt. Technisch besteht sie aus einer Vielzahl von Videos, Sounds, Bildern und diversen Goodies, die mit allen Shockwave- und Streaming Audio-Schikanen Appetit auf das Game machen





SPRACHE: englisch

Die richtige Adresse für Leute, die das tolle Cartoon-Abenteuer noch nicht kennen, Netscape 2.0 enhanced, unterstützt Shockwave

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●●	●	●●

SSI ONLINE

http://www.ssionline.com

Produktnews, Updates, Demos, technischer Support, Patches, neue Szenarien zu „War Wind" – was will der Stratege mehr? Nun, vielleicht einen direkten Link zu den eigenständigen Domains von „Necrodome" (**http://www.necrodome.com**), „Chessmaster" (**http://www.chessmaster.com**), „Star General" (**http://www.stargeneral.com**) und weiteren SSI-Games. Diese Extra-Sites sind übrigens genauso liebevoll gemacht wie die Hauptniederlassung der Amerikaner im Netz, so entdecken Sternengeneräle dort z.B. ein Demo mit Szenarios, die in der Verkaufsversion gar nicht enthalten sind.



SPRACHE: englisch

Eine Fundgrube für Strategen, Netscape 3.0 enhanced, bei Internet Explorer 3.0 wird ActiveX unterstützt

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●●	●●

MINDSCAPE

http://www.mindscape.com

Die amerikanischen Simulationsexperten verfügen über eine gut gepflegte, weil ständig aktualisierte Homepage. Dort bekommt man neben den obligaten Produktinfos auch interaktive Demos, etwa zu „Fantasy General" oder „Azrael's Tear". Die farbarme Präsentation des Sites hat dabei den Vorteil, daß sich die Zugriffszeiten in engen Grenzen halten. Auch sind die über 40 Beschreibungen älterer, aktueller und kommender Spiele zumeist mit Bildern versehen und lagern hier übersichtlich nach Genres sortiert. Weniger gelungen sind die teils schon etwas betagten Patches und die oft zu allgemeinen Ratschläge bei technischen Problemen – Links zu den angesprochenen Soundkarten- und CD-ROM-Treibern werden schmerzlich vermißt.



BLIZZARD

http://www.blizzard.com

Mangels Masse ist die Unterteilung hier glasklar: Der Site besteht (nur) aus den Bereichen „Warcraft", „Battlenet" und „Starcraft". Ersterer erläutert anhand von vielen Bildern, Patches und spielbaren Demos die erfolgreiche Strategensaga, während das noch im Aufbau befindliche „Battlenet" eine interessante Geschichte für Multiplayer zu werden verspricht: Die Plattform dient zum gebührenfreien Chatten und weltweiten Spielen des neuen Blizzard-Titels „Diablo". Gegen Ende des Jahres kann dort wohl auch das Echtzeit-Strategical „Starcraft" vernetzt gezockt werden. Und wer sich anhand von Texten und Bildern noch eingehender über diesen offiziellen Nachfolger zu „Warcraft II" informieren möchte, der wählt schließlich die dritte und letzte Rubrik an.



PSYGNOSIS

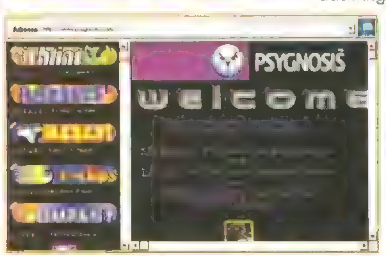
http://www.psygnosis.com

Die Engländer lassen dem User die Wahl, ihre Homepage mit oder ohne Frames zu betrachten. Zu sehen gibt es da insbesondere eine umfangreiche Releaseliste mit Infos und Bildern zu sämtlichen bis Ende 1997 angekündigten Produkten. Dazu kommen zwei skurrile Bildschirmschoner sowie der Online-Support mit Tips bei Spielstartproblemen. Downloadbare Demos, Screenshots, Patches und Avi-Videos neuerer Titel runden das Angebot ab. Lösungshilfen sucht man in dem gänzlich schwarz gehaltenen Site freilich vergebens.

SPRACHE: englisch

Düsterer, aber informativer Site, Netscape enhanced

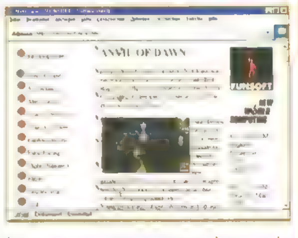
Präsentation · Inhalt · Bedienung

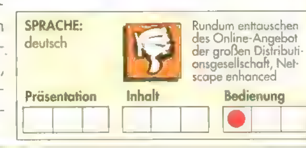


FUNSOFT

http://www.funsoft.de

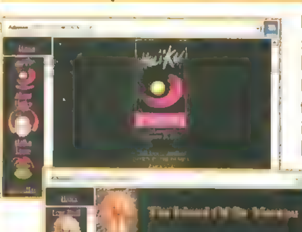
Die deutsche Dachgesellschaft beheimatet hiesige Distributoren wie Softgold oder Rushware und übernimmt die Lokalisierung der Produkte renommierter Hersteller wie Lucas Arts, Gremlin oder New World Computing. Umso enttäuschter ist der Besucher von der Netzrepräsentanz: Da überlappen Texte mit unschöner Regelmäßigkeit die ohnehin kärglichen Grafiken, und der Informationsgehalt gleicht einer Werbebroschüre – ganz abgesehen davon, daß die knapp 30 berücksichtigten Programme meist schon arg angejahrt sind. Links zu ihren Herstellern sucht man ebenso vergebens wie Demos, Bilder, Lösungshilfen oder Patches.





HAIKU STUDIOS

http://www.haikustudios.com



Die auf 3D-Grafik spezialisierten Franzosen bieten hier bereits einen Patch für ihr neues Cartoon-Adventure „Down in the Dumps" an. Dazu kommen zwei Plug-Ins und einige Motion Capture Files für das 3D-Studio sowie Fakten aus der interessanten Firmengeschichte. An News warten zudem erste Bilder des Rennspiels „Demon Driver" und aus „Island of Dr Moreau", dem Adventure zum Film mit Marlon Brando und Val Kilmer.

SPRACHE: englisch

Ordentliche, wenn auch etwas düstere und wenig umfangreiche Homepage, Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●	●●	●●●

MAXIS

http://www.maxis.com

Die amerikanischen SIMulanten gebieten über eine vielfach prämierte Anlaufstelle im Netz. Übersichtlich nach Kategorien wie „Aktuell", „Spiele" oder „Tips" sortiert, findet der Surfer da Masse mit Klasse. So gibt es Cheats für diverse Maxis-Titel, Soft- und Hardwareprobleme werden besprochen, und man darf an Preisausschreiben teilnehmen. Natürlich werden auch die neuesten Produkte vorgestellt, und in einem Forum können die User ihre Erfahrungen damit austauschen.



SPRACHE: englisch

Nicht umsonst mehrfach ausgezeichneter Site, Netscape enhanced

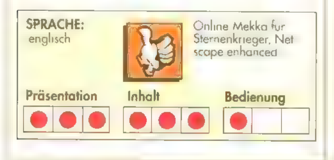
Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●●	●●●	●●

LUCAS ARTS

http://www.lucasarts.com



Die legendäre Firma des Filmmoguls George Lucas präsentiert sich im Internet standesgemäß mit viel und reich bebildertem Stoff zum „Krieg der Sterne". Aus der neu verfügbaren Online-Zeitung „The Adventurer" ist aber auch jede Menge Wissens- und Betrachtenswertes zur Company selbst und deren gesamte Produktpalette zu erfahren. Schade bloß, daß die immense Datenflut zwar schick, aber leider auch etwas unübersichtlich über den Screen flimmert.



SPRACHE: englisch

Online Mekka für Sternenkrieger, Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●●	●●●	●

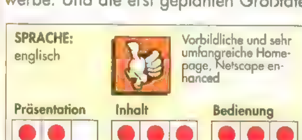
INTERPLAY

http://www.interplay.com

TIP DER REDAKTION

Eigene Rubriken für Patches, Spiele, Neuheiten, Tips usw., sowas sieht man gerne – genau wie umfangreiche Infos über die Firma nebst Biographien der wichtigsten Mitarbeiter. Man benötigt schon ein paar Stündchen, um das gesamte Angebot zu sichten: Zu nahezu allen Titeln (aufgelistet nach System, Genre oder Alphabet) gibt es ausführliche Berichte, Patches oder Wettbewerbe. Und die erst geplanten Großtaten werden natürlich ebenfalls angekündigt. Vorbildlich ist zudem das Archiv mit über 30 spielbaren Demos zum Herunterladen, auch wenn es sich dabei meist um bereits etwas ältere Programme handelt.





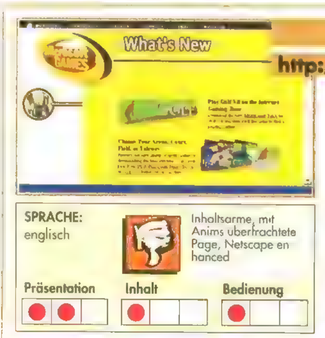
SPRACHE: englisch

Vorbildliche und sehr umfangreiche Homepage, Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●●	●●●

MICROSOFT

http://www.microsoft.com/games



Mag Bill Gates in Sachen Betriebssysteme auch die Weltherrschaft anstreben, sein verspielter Site hat nur Provinzniveau. Denn zwar werden viele Frames, Bilder und Animationen geboten, doch die damit anfallenden Wartezeiten sind nahezu unerträglich. Na, immerhin gibt es neben den obligaten Produktvorstellungen auch Querverweise auf Spielzonen im Internet sowie einige Patches und Demos zu aktuellen Titeln.

SPRACHE: englisch

Inhaltsarme, mit Anims überfrachtete Page, Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●	●

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 10/95 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3D Lemmings	10/95	Strategie	[illegible]
3DO Games: Decathlon	1/97	Sport	[illegible]
3-D Ultra Pinball	12/95	Simulation	[illegible]
3D Ultra Pinball: Creep Night	10/96	Simulation	74%
3D Wohn Designer	6/96	Anwender	bes. ansehnlich
[illegible] Skulls of the Toltecs	10/96	Abenteuer	72%
5th Musketeer	12/95	Abenteuer	[illegible]
A.T.F.	8/96	Simulation	[illegible]
Abaron	3/96	Action	[illegible]
Absolute Pinball	11/96	Simulation	[illegible]
Absolute Zero	6/96	Action	[illegible]
Abuse	6/96	Action	[illegible]
Ace of Cards	10/95	Strategie	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Agent XXL	6/96	Abenteuer	[illegible]
AH-64D Longbow	**8/96**	**Simulation**	**87%**
Airpower	10/95	Simulation	[illegible]
Albion	**12/95**	**Abenteuer**	**89%**
Alien Incident	10/96	Abenteuer	[illegible]
Aliens	2/96	Abenteuer	[illegible]
Alien Trilogy	1/97	Action	[illegible]
Allied General	2/96	Strategie	[illegible]
Alien Odyssey	12/95	Verschiedenes	[illegible]
Alien Virus	1/96	Abenteuer	[illegible]
Al Unser Jr. Arcade Racing	11/95	Sport	[illegible]
American Civil War	11/96	Strategie	[illegible]
Angel Devoid	4/96	Abenteuer	[illegible]
Anvil of Dawn	2/96	Abenteuer	[illegible]
Apache Longbow	**10/95**	**Simulation**	**85%**
Arcade America	4/96	Action	[illegible]
Arcade Classics	1/96	Action	25%
Archibald Applebrook's Abent.	12/95	Abenteuer	70%
Aro & Elmi gegen die Bakterien	11/96	Action	[illegible]
Ascendancy	10/95	Strategie	63%
Assault Rigs	2/96	Action	62%
Astronomische Entdeckungen	12/95	Anwender	bes. [illegible]
Atomic Age	4/96	Anwender	bes. strahlend
Auf der Suche n.d. Ultimate Mix	9/96	Abenteuer	
Azrael's Tear	11/96	Abenteuer	62%
Bad Mojo	6/96	Abenteuer	[illegible]
Baku Baku Animal PC	9/96	Strategie	[illegible]
Balor of the Evil Eye	10/95	Strategie	[illegible]
Bamphomets Fluch	**10/96**	**Abenteuer**	**86%**
Baryon	3/96	Action	[illegible]
Baseball Pro 96 Season	9/96	Sport	[illegible]
Batman Forever	6/96	Action	[illegible]
Battle Arena Toshinden	**8/96**	**Sport**	**85%**
Battle Beast	11/95	Sport	[illegible]
Battleground Ardennes	8/96	Action	[illegible]
Battleground: Gettysburg Vol	3/96	Strategie	[illegible]
Battle Isle 3	10/95	Strategie	[illegible]
Battle Race	9/96	Sport	[illegible]
Beavis and Butt Head	3/96	Abenteuer	[illegible]
Bermuda Syndrome	1/96	Action	[illegible]
Beyond the Dark Portal	**8/96**	**Strategie**	**86%**
Big Job	10/96	Verschiedenes	60%
Big Red Racing	4/96	Sport	78%
Bitte nicht stören!	11/95	Anwender	bes. informativ
Bleifuß	**12/95**	**Sport**	**88%**
Bleifuß 2	**11/96**	**Sport**	**87%**
Blind Date	2/96	Verschiedenes	29%
Blown Away	3/96	Verschiedenes	62%
Boong!?	10/96	Sport	59%
Brain Dead 13	4/96	Action	[illegible]
Breach 3	12/95	Strategie	46%
Bubble Bobble & Rainbow Islands	1/97	Action	60%
Bug!	**11/96**	**Action**	**85%**
Bundesliga Manager 97	1/97	Sport	85%
Bundesligisten 94/95	1/96	Anwender	bes. FANatisch
Buried in Time	10/95	Abenteuer	[illegible]
Burn: Cycle	10/95	Abenteuer	66%
Caesar II	**1/96**	**Simulation**	**85%**
Caribbean Disaster	1/96	Simulation	73%
Capitalism	**11/95**	**Simulation**	**87%**
Casino De Luxe	4/96	Verschiedenes	
Championship Manager 2	11/95	Sport	17%
Chaos Overlords	8/96	Strategie	[illegible]
Chewy: Esc von F5	12/95	Abenteuer	73%
Chronicles of the Sword	8/96	Abenteuer	68%
Chronomaster	4/96	Abenteuer	[illegible]
Cinemania 96	3/96	Anwender	bes. [illegible]
Civilization II	**4/96**	**Simulation**	**88%**
Civil War General	10/96	Strategie	69%
Claim to Power	3/96	Strategie	43%
Clearing House	11/95	Simulation	[illegible]
Cliff Danger	10/96	Action	63%
Close Combat	11/96	Strategie	59%
Colony Wars 2492	4/96	Strategie	70%
Combat Air Patrol	10/95	Simulation	58%
Comix Zone	4/96	Action	[illegible]
Command & Conquer 2	**1/97**	**Strategie**	**87%**
Commodore 64: 15 Pack	3/96	Verschiedenes	[illegible]
Congo the Movie	3/96	Abenteuer	66%
Conquerer A.D. 1086	1/96	Strategie	[illegible]
Conquest o.t. New World	8/96	Simulation	
Crusade	10/95	Strategie	[illegible]
Crusader	11/95	Abenteuer	[illegible]
Crusader: No Regret	10/96	Verschiedenes	[illegible]
Cyberbykes	10/95	Sport	[illegible]
Cyber Judas	9/96	Simulation	[illegible]
Cyberia II: The Resurrection	8/96	Action	[illegible]
CyberMage Darklight Awaking	2/96	Action	[illegible]
Cyberpuck	11/95	Sport	[illegible]
Cyber Speed	2/96	Sport	[illegible]
Cyril Cyberpunk	5/96	Action	[illegible]
D	5/96	Abenteuer	[illegible]
Daggerfall	11/96	Abenteuer	[illegible]
Daley Thomp. Olymp Zehnk.	9/96	Sport	[illegible]
Dance Mission interactiv	[illegible]	Abenteuer	25%
[illegible]	[illegible]	Abenteuer	74%
[illegible]	[illegible]	Action	73%
[illegible]	[illegible]	Simulation	76%
Das TV-Kamera Spiel	[illegible]	Simulation	29%
Das Geheimnis von Foody	[illegible]	Action	72%
Daytona USA	1/97	Sport	53%
Deadline	8/96	Strategie	50%
Deadlock	11/96	Simulation	75%
Deadly Games	1/97	Strategie	80%
DeathKeep	9/96	Abenteuer	63%
Deep Space Nine Harbinger	6/96	Abenteuer	73%
Defcon 5	8/96	Verschiedenes	49%
Der Druidenzirkel	[illegible]	Abenteuer	72%
Der Fondsmanager	[illegible]	Simulation	45%
Der Planer 2	[illegible]	Simulation	71%
Der Produzent	[illegible]	Simulation	76%
Der Ring der Nibelungen	4/96	Abenteuer	40%
Der Seelenturm	2/96	Abenteuer	88%
Descent	[illegible]	Action	80%
Destiny	[illegible]	Simulation	58%
Destruction Derby	[illegible]	Sport	70%
Detritus	[illegible]	Abenteuer	15%
Deus	[illegible]	Abenteuer	67%
Die Fugger	[illegible]	Simulation	72%
Die fünfte Dimension	[illegible]	Abenteuer	69%
Die Siedler II	**8/96**	**Simulation**	**86%**
Die Welt der Ozeane	[illegible]	Anwender	bes. seicht
Die Werner CD-ROM	[illegible]	Anwender	bes. friesisch-herb
Dime City	[illegible]	Simulation	80%
Discworld 2	[illegible]	Abenteuer	81%
Doppelkopf für Windows	[illegible]	Strategie	9%
Duden	[illegible]	Anwender	bes. unentbehrlich
Dusty Dimmer	[illegible]	Abenteuer	33%
Earthsiege 2	[illegible]	Simulation	80%
Earthworm Jim	**3/96**	**Action**	**82%**
Earthworm Jim 2	[illegible]	Action	85%
Ecco the Dolphin	[illegible]	Action	69%
Eine kurze Geschichte der Zeit	[illegible]	Anwender	bes. wissenswert
Elisabeth I	[illegible]	Simulation	83%
Empire II: The Art of War	[illegible]	Strategie	55%
Endorfun	[illegible]	Strategie	24%
Entomorph	[illegible]	Abenteuer	75%
E-Planer 96/97	[illegible]	Anwender	bes. oberflächlich
Evocation	[illegible]	Abenteuer	50%
Extreme Games	[illegible]	Sport	77%
Extreme Pinball	[illegible]	Simulation	72%
F1 Manager 96	**6/96**	**Sport**	**86%**
F-22 Lightning	[illegible]	Simulation	79%
Fable	[illegible]	Abenteuer	52%
Fade to Black	**10/95**	**Action**	**89%**
Fantasy Genral	**6/96**	**Strategie**	**85%**
Fast Attack	[illegible]	Simulation	76%
Fatal Racing	[illegible]	Sport	70%
FIFA Soccer 96	**1/96**	**Sport**	**90%**
Fighter Duel	[illegible]	Simulation	47%
Fire Fight	[illegible]	Action	73%
Football Pro '96	[illegible]	Sport	63%
Fox Hunt	[illegible]	Abenteuer	82%
Frankenstein	12/95	Abenteuer	81%
Frank Thomas Big Hurt Baseball	9/96	Sport	75%
Fritz 4	**2/96**	**Strategie**	**88%**
[illegible]	[illegible]	Anwender	bes. mittelmäßig
Fun Special	[illegible]	Anwender	bes. schadenfroh
Fuzzy's World	[illegible]	Sport	55%
Gearheads	[illegible]	Strategie	52%
Gender Wars	[illegible]	Strategie	75%
Gene Machine	[illegible]	Abenteuer	72%
Gene Wars	[illegible]	Strategie	66%
Golden Gate Killer	[illegible]	Abenteuer	73%
Grand Prix 2	**4/96**	**Sport**	**86%**
Grand Prix Manager	[illegible]	Sport	81%
Great Naval Battles Vol. IV	[illegible]	Simulation	72%
Greg Norman Ult. Challe Golf	[illegible]	Sport	74%
Guitar Hits	[illegible]	Anwender	bes. griffig
Hate	[illegible]	Anwender	bes. informativ
Hardball 5	**12/95**	**Sport**	**86%**
[illegible]	[illegible]	verschiedenes	61%
Hanboy's Quest	[illegible]	Abenteuer	60%
Heroes of Might and Magic	[illegible]	Strategie	65%
Heroes of Might and Magic	[illegible]	Strategie	74%
Herzog	[illegible]	Simulation	50%
Hexen	[illegible]	Abenteuer	69%
[illegible]	[illegible]	Simulation	80%
Human Recall	[illegible]	Abenteuer	27%
Ice & Fire	[illegible]	Action	24%
I Have No Mouth And I Must Scream	[illegible]	Abenteuer	58%
Imperium Romanum	[illegible]	Abenteuer	68%
Indiana Jones Desktop Adventures	[illegible]	Action	34%
Indycar Racing II	[illegible]	Sport	81%
Interactive Fly Fishing School	11/95	Anwender	bes. reich an Ködern
In the 1st Degree	12/95	Verschiedenes	44%
Jewels of the Oracle	11/95	Abenteuer	38%
Johnny Bazookatone	4/96	Action	78%
Judge Dredd	8/96	Action	59%
Karma-Der Fluch der 12 Höhlen	9/96	Strategie	33%
Kick Off 96 (Anco)	10/96	Sport	71%
Kingdom O'Magic	[illegible]	Abenteuer	77%
Kontakt mit dem Universum	[illegible]	Anwender	bes. außerirdisch
Krazy Ivan	[illegible]	Action	66%
Lemmings for Windows 95	[illegible]	Strategie	61%
Legends	[illegible]	Abenteuer	60%
Leisure Suit Larry 7	[illegible]	Abenteuer	82%
Lexikon des inter. Films	[illegible]	Anwender	bes. [illegible]voll
[illegible]	[illegible]	Abenteuer	78%
Links LS	**9/96**	**Sport**	**86%**
Locus	[illegible]	Sport	29%
Madden NFL 97	[illegible]	Sport	83%
Mag!!!	4/96	Simulation	72%
Magic Carpet 2	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Manic Karts	4/96	Sport	56%
Marco Polo	10/95	Simulation	35%
Marco Polo Travel Center	3/96	Anwender	bes. Reise-lustig
Master of Orion II	**11/96**	**Simulation**	**85%**
Mc Kenzie & Co	2/96	Verschiedenes	51%
Mechwarrior 2 Mercenaries	11/96	Simulation	77%
Megarace 2	11/96	Sport	62%
Microsoft Fußball	1/97	Sport	56%
Millennia	12/95	Strategie	73%
Mission Critical	1/96	Abenteuer	86%
Missionforce: Cyberstorm	9/96	Strategie	79%
Mission Super I.Q.	1/96	Abenteuer	51%
Monopoly	1/96	Strategie	59%
Monster Truck Madness	1/97	Sport	32%
Monty Python & the Quest	9/96	Verschiedenes	64%
Mortal Coil	2/96	Verschiedenes	61%
MTV Unplugged	4/96	Anwender	bes. stromlos
Multimedia Celebrity Poker	11/95	Strategie	68%
Mummy: Tomb of the Pharao	1/97	Abenteuer	69%
Music Center 96	3/96	Anwender	bes. musikalisch
Mutant Penguins	11/96	Verschiedenes	66%
NASCAR Racing 2	**1/97**	**Sport**	**85%**
NBA Jam Tournament Edition	11/95	Sport	81%
NBA Live 96	**4/96**	**Sport**	**86%**
Need for Speed	**11/95**	**Sport**	**85%**
Net Zone	1/97	Abenteuer	60%
New Horizons	10/95	Verschiedenes	60%
NFL Quarterback Club '96	6/96	Sport	65%
NHL 96	**11/95**	**Sport**	**92%**
NHL 97	**1/97**	**Sport**	**91%**
Nihilist	10/96	Action	39%
Nine	1/97	Abenteuer	58%
Normality	9/96	Abenteuer	60%
Odell Down Under	11/95	Anwender	bes. wäßrig
Offensive	9/96	Strategie	71%
Olympic Games	9/96	Sport	78%
Olympic Soccer (U.S.Gold)	10/96	Sport	71%
Orion Burger	1/97	Abenteuer	68%
Overdrive	10/95	Sport	62%
Pandora Directive	10/96	Abenteuer	60%
Panic in the Park	11/95	Abenteuer	29%
Parasiten	4/96	Anwender	bes. multimedial
PBA Bowling	8/96	Sport	48%
PGA European Tour	4/96	Sport	81%
PGA Tour 96	11/95	Sport	81%
Phantasmagoria	**10/95**	**Abenteuer**	**88%**
Picture Perfect Golf	10/95	Sport	49%
Pinball 95	3/96	Simulation	69%
Pinball Construction Kit	1/97	Simulation	63%
Pinball Illusions	10/95	Simulation	83%
Pinball Illusions CD	10/95	Simulation	86%
Pinball Prelude	8/96	Simulation	68%
Pinball Wizard 2000	3/96	Simulation	86%
Pinball World	1/96	Simulation	68%
Piranha	8/96	Action	57%
Pole Position	**1/96**	**Sport**	**85%**
Police Quest Swat	2/96	Verschiedenes	55%
Pool Champion	2/96	Sport	63%
Pray for Death	9/96	Sport	67%
Primal Rage	10/95	Sport	81%
Privateer 2	1/97	Genre-Mix	62%
Pro Pinball	1/96	Simulation	74%
Psychic Detective	4/96	Abenteuer	57%
Q-Pop	10/95	Strategie	59%
Quadrax	9/96	Action	48%
Quest for Fame	4/96	Verschiedenes	39%
Qwirks	12/95	Strategie	39%
Radix	3/96	Action	68%
Rallye Racing 97	11/96	Sport	72%
ranSoccer	1/96	Sport	69%
ranTrainer 2	2/96	Sport	69%
Rapid Assault	8/96	Action	37%
Rayman	**1/96**	**Action**	**85%**
Realms of Chaos	3/96	Action	54%
Realms of the Haunting	1/97	Genre-Mix	69%
Rebel Assault II	**1/96**	**Action**	**86%**
Redghost	3/96	Verschiedenes	33%
Rendezvous im Weltraum	1/97	Abenteuer	73%
Return Fire	8/96	Action	69%
Revolution X	6/96	Action	28%
Ripper	6/96	Abenteuer	70%
Rise 2 - Resurrection	**3/96**	**Sport**	**86%**
Road Rash	11/96	Sport	77%
Road Warrior	1/96	Action	65%
Robot City	3/96	Abenteuer	44%
Rock Encyclopedia	4/96	Anwender	bes. informativ
Safecracker	10/96	Verschiedenes	28%
Schleichfahrt	**11/96**	**Simulation**	**87%**
Scorched Planet	10/96	Action	76%
Screamball	10/95	Simulation	62%
Sea Legends	12/95	Verschiedenes	59%
Seek and Destroy	6/96	Action	60%
Sensible Golf	6/96	Sport	50%
Sensible World of Soccer	12/95	Sport	83%
Separation Anxiety	3/96	Action	42%
Shannara	**2/96**	**Abenteuer**	**85%**
Shattered Steel	1/97	Action	80%
Shellshock	9/96	Simulation	63%
Sherlock Holmes 2	1/97	Abenteuer	77%
Shivers	1/96	Abenteuer	56%
Shockwave Assault	2/96	Action	65%
Silent Hunter	6/96	Simulation	82%
Silent Thunder	**4/96**	**Simulation**	**86%**
Sim Isle	11/95	Simulation	78%
Skaphander	11/95	Action	55%
Solar Crusade	11/96	Action	52%
Sonic CD	10/96	Action	72%
Sound Engine	11/96	Anwender	bes. vielseitig
Space Bucks	4/96	Simulation	71%
Space Hulk: Vengeance o.t. Blood Angels	8/96	Verschiedenes	60%
Space Marines	1/96	Strategie	80%
Speed Haste	8/96	Sport	55%
Spud!	6/96	Abenteuer	60%
Spycraft	8/96	Abenteuer	79%
Star Control 3	1/97	Genre-Mix	82%
Star Rangers	12/95	Action	76%
Star Quest I	1/97	Genre-Mix	39%
Star Trek Klingon	8/96	Anwender	bes. klingonisch
Steel Panthers	12/95	Strategie	80%
Sting: All this time	8/96	Anwender	bes. bestechend
Stonekeep	1/96	Abenteuer	75%
S.T.O.R.M.	8/96	Action	66%
Strife	11/96	Verschiedenes	[illegible]
Strike Base	8/96	Verschiedenes	[illegible]
Striker 96 (Acclaim)	10/96	Sport	[illegible]
SU-27 Flanker	2/96	Simulation	[illegible]
Super Stardust	4/96	[illegible]	[illegible]
Super Street Fighter II	8/96	Sport	[illegible]
Surface Tension	1/97	Action	[illegible]
SWIV 3D	1/97	Action	[illegible]
Syndicate Wars	10/96	Strategie	[illegible]
Synnergist: Der Blaue Staub	9/96	Abenteuer	[illegible]
Talisman	1/96	Abenteuer	[illegible]
Teamchef	**1/96**	**Sport**	**85%**
TechnoMaker	[illegible]	Anwender	bes. groovy
Tempest 2000	[illegible]	Action	63%
Terminator: Future Shock	[illegible]	Action	57%
Terra Nova	**6/96**	**Action**	**85%**
TFX: Eurofighter 2000	**12/95**	**Simulation**	**86%**
The 11th Hour	[illegible]	Verschiedenes	55%
The Beast Within	**2/96**	**Abenteuer**	**86%**
The Dame was loaded	[illegible]	Abenteuer	47%
The Dark Eye	[illegible]	Abenteuer	[illegible]
The Dig	[illegible]	Abenteuer	74%
The Hive	[illegible]	Action	44%
The Hubble Space Telescope	[illegible]	Anwender	bes. weitblickend
The Machines	[illegible]	Action	39%
The Martian Chronicles	[illegible]	Abenteuer	39%
The Mutation of J.B.	[illegible]	Abenteuer	66%
The Raven Project	[illegible]	Action	71%
The Riddle of Master Lu	[illegible]	Abenteuer	79%
The Rise & Rule of Ancient Empires	[illegible]	Simulation	80%
The Skins Game at Bighorn	[illegible]	Sport	38%
THINK-X for Windows	[illegible]	Strategie	58%
This Means War	[illegible]	Strategie	75%
Thunderhawk 2 Firestorm	[illegible]	Simulation	74%
Thunderscape	[illegible]	Abenteuer	77%
Tilt	[illegible]	Simulation	81%
Time Commando	[illegible]	Abenteuer	80%
Time Gate: Knight's Chase	[illegible]	Abenteuer	81%
Tomcat Alley	[illegible]	Action	70%
TNN Outdoors Bass Tournament 96	[illegible]	Sport	63%
Tomb Raider	**1/97**	**Action**	**88%**
Tommy	[illegible]	Anwender	bes. rockig
Toonstruck	**1/97**	**Abenteuer**	**89%**
Top Gun-Fire at Will	[illegible]	Simulation	72%
Torin's Passage	**1/96**	**Abenteuer**	**85%**
Total Control	[illegible]	Simulation	71%
Total Mania	[illegible]	Strategie	61%
Tower	[illegible]	Strategie	60%
Track Attack	[illegible]	[illegible]	74%
Transport Tycoon Deluxe	**12/95**	**Simulation**	**85%**
Trial by Magic	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Triple Play 97	[illegible]	Sport	[illegible]
Trivial Pursuit	[illegible]	Strategie	[illegible]
Trophy Brass	[illegible]	Sport	[illegible]
Turrican	[illegible]	Action	[illegible]
Tyrian	[illegible]	Action	[illegible]
TZ Sexy Minigolf	[illegible]	Verschiedenes	[illegible]
Ultimate Backgammon	[illegible]	Strategie	[illegible]
Ultrapack vol. 2	[illegible]	Anwender	bes. praxisnah
Unnecessary Roughness 96	[illegible]	Sport	64%
Unterwasserwelt	[illegible]	Anwender	bes. feucht-fröhlich
Urban Runner	[illegible]	Abenteuer	[illegible]
Victory	[illegible]	Strategie	46%
Virtua Chess	[illegible]	Strategie	56%
Virtua Fighter PC	[illegible]	Sport	81%
Virtual Corporation	[illegible]	Abenteuer	28%
Virtual Karts	[illegible]	Sport	45%
Virtua Snooker	[illegible]	Sport	[illegible]
War College	[illegible]	Strategie	[illegible]
Warcraft II	**2/96**	**Strategie**	**87%**
Warhammer	[illegible]	Strategie	[illegible]
Warlords II Deluxe	[illegible]	Strategie	[illegible]
War Wind	[illegible]	Strategie	[illegible]
Wayne Gretzky a.t. NHLPA All Stars	[illegible]	Sport	[illegible]
Welcome to the Future	[illegible]	Abenteuer	[illegible]
Werewolf vs. Comanche 2.0	[illegible]	Simulation	[illegible]
Wetlands	[illegible]	Action	[illegible]
Whale's Voyage II	[illegible]	Verschiedenes	[illegible]
Whoop	[illegible]	Action	[illegible]
Willi Lemkes Fußballmanager	3/96	Sport	[illegible]
Wing Commander IV	**4/96**	**Simulation**	**88%**
wipEout	1/96	[illegible]	[illegible]
World Rally Fever	8/96	Sport	[illegible]
Worms	**12/95**	**Verschiedenes**	**87%**
Worms Reinforcements	8/96	Strategie	[illegible]
WWF Wrestle Mania The Arcade Game	**11/95**	**Sport**	**85%**
Z	9/96	Strategie	74%
ZDF Multimedia-Reiselust	3/96	Anwender	bes. urlaubsreif
Zeddas	6/96	Abenteuer	44%
Zone Raiders	3/96	Sport	47%
Zoop	1/96	Strategie	44%
Zork Nemesis	**6/96**	**Abenteuer**	**86%**

LÖSUNGSHILFEN 2/97

Uff, endlich ist es geschafft, die letzte Zeile geschrieben, der letzte Tip getestet und der Tagesanbruch nur noch wenige Minuten entfernt – derart lange hatte die Auswahl der Tricks noch selten gedauert. Der Lohn der Fron sind (abgesehen von Augenringen und Schlafstörungen) ein topaktuelles Cheat-Special und zwei Komplettlösungen, die es auch wert sind, gelesen zu werden. In diesem Sinne: Gute Nacht!



Markus

Um auch weiterhin auf wohlgefüllte Lösungsordner zurückgreifen zu können, sind wir natürlich nicht zuletzt auf Ihre Unterstützung angewiesen. Außer über verspätete Weihnachtsgeschenke und Heiratsanträge freuen wir uns besonders über Spielelösungen, Cheats und Tricks sowie Kartenmaterial Dabei ist allerdings zu beachten, daß wir eine furchtbar faule Bande sind, weshalb längere Texte unbedingt im ASCII-Format vorliegen sollten. Und um irgendwelchen Mißverständnissen vorzubeugen: Wir schicken eingesandte Disketten *nicht* zurück, da es unserer Meinung nach total hirnrissig ist, einen leeren 50-Pf-Datenträger mit 2 DM Porto freizumachen. Dieses Geld vergeben wir lieber an die Autoren der hier veröffentlichten Tips, wobei das Honorar je nach Umfang, Aktualität und Richtigkeit (!) **bis zu 300 Mark** betragen kann. Wer hingegen eher gametechnische als pekuniäre Probleme hat, erreicht unsere **telefonische Spiele-Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter der Rufnummer 08106/89 96 02-03**. Besonders harte Rätselnüsse können auf diesen Seiten künftig auch schriftlich geknackt werden, die Anlaufstelle für Ratsuchende und Hilfeleistende ist dabei stets dieselbe:

Joker Verlag · „Lösungshilfen“ · Max-Loidl-Weg 4 · 85598 Baldham

Gelöst	Codes und Cheats zu	
Phantasmagoria II Toonstruck	Bleifuß 2 Bubble Bobble Destruction Derby 2 Master of Orion II Mechwarrior 2 Mercenaries	Schleichfahrt Shattered Steel Sim Copter War Wind

PHANTASMAGORIA II

Ja, das nennt man Begeisterung: Im Eifer des Gefechts bzw. Testens war unser Manfred nicht mehr vom Rechner zu trennen und entriß Sierras Horrortrip auch noch die letzten Geheimnisse. Der Vorteil: die nachfolgende, brandaktuelle und höchst übersichtliche Komplettlösung. Der Nachteil: Da der Kerl fast eine ganze Woche ausfiel, mußte der Rest der Redaktion tagelang Überstunden schieben...

KAPITEL 1

Curtis' Appartement

Schlafzimmer: Man öffnet die Nachttischschublade und nimmt den Schokoriegel, den Schraubenzieher und die Fotografie von Curtis' Eltern an sich. Nach einem kurzen Blick auf den Ankleidespiegel verläßt man das Schlafzimmer und begibt sich zum

Hauseingang: Hier klickt man den Briefkasten an, um die Post zu erhalten, und geht anschließend ins

Wohnzimmer: Hier stattet man zunächst der Ratte einen Besuch ab (einfach auf den Käfig klicken). Dann wird die Post aus dem Inventory geholt und mit ihr auf Curtis geklickt. Nun nimmt man das Foto vom Kaffeetisch und geht zum Eingang, wo die Tür geöffnet wird. Da jedoch noch die Brieftasche fehlt, kehrt Curtis wieder ins Wohnzimmer zurück. Dort betrachtet man als erstes das Sofa und entdeckt das noch unerreichbare Objekt der Begierde. Die Ratte wird nun aus dem Käfig gelassen und unter die Couch gesteckt. Mit Hilfe des Schokoriegels kann sie daraufhin wieder darunter hervorgelockt werden (Riegel mit Sofa benutzen), wodurch auch das Portemonnaie im Inventory gelandet wäre. Danach verläßt man die Wohnung und marschiert zu

WynTech

Lobby: Eine nähere Untersuchung von Curtis' Brieftasche fördert schließlich eine Passierkarte zutage, die mit dem Kartenlesegerät zur Linken benutzt wird. Willkommen im

Hauptbüroraum: Erst holt man sich aus dem



Die Ratte wird auf das Sofa angewendet

Wasserspender einen Drink, dann untersucht man die Tür jenseits des Spenders und findet heraus, daß dort Warner sein Büro hat. Dann nichts wie ab in

Jocilyns Bürozelle: Man erkennt den Raum an den ganzen Pflanzen. Man unterhält sich kurz mit ihr und zeigt ihr die Postkarte und die Fotos. Danach trollt man sich in

Toms Bürozelle: Das ist die Zelle mit den Schlüsseln an der Wand. Curtis sollte sich kurz mit ihm unterhalten, ihm Brieftasche und Passierschein zeigen und sich danach auf den Weg machen zu

Thereses Bürozelle: Dieses Büro liegt hinten am Fenster. Man unterhält sich kurz mit Therese und zeigt ihr die Postkarte. Weiter zu

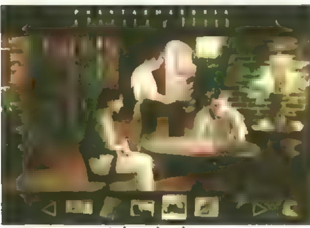
Bobs Bürozelle: Hier hängt ein Trenchcoat am Kleiderständer. Nach einem Gespräch begibt man sich zurück ins

Hauptbüro: Hier holt man sich wieder etwas zu trinken und marschiert frohgemut in

Warners Büro: Durch einen Klick auf den Computer erhält man eine Nahaufnahme von Warners Schreibtisch. Nachdem Curtis sich das Foto und die Schublade näher betrachtet hat, wird er allerdings hinausgeworfen. Na schön, dann geht er eben dorthin, wo er hingehört, nämlich in

Curtis' Bürozelle: Diese liegt genau gegenüber der Zelle Bobs. Zuerst setzt man sich (Stuhl

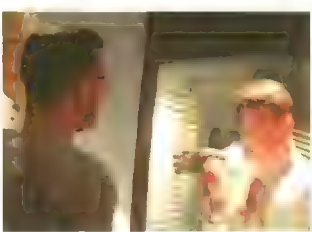
anklicken), schaut sich das Bild seiner Ratte an und wirft einen Blick in sein Notizbuch (bei der Tastatur). Nun wählt man nacheinander Jocilyn unter der 6992, Trevor unter 6125 und Tom unter 6120 an. Danach spricht man noch mit Therese (3038) und Warner (6996). Das Paßwort für den Computer ist „BLOB". Nach einem weiteren Telefonat mit Trevor macht man sich noch persönlich auf den Weg zu Trevors Bürozelle: Man erkennt sie am Globus. Man plaudert kurz mit Trevor, zeigt ihm die Fotos und die sexy Postkarte. Auch die Zugangskarte wird schnell noch mit ihm benutzt, bevor man sich wieder vom Acker macht.
Curtis' Bürozelle: Hier schaltet Curtis den Computer ein und klickt auf das Dokument-Icon in der linken unteren Ecke. Mit Hilfe des rechten oberen Fensters geht man nun die Personalakten durch und erfährt so, daß Curtis gerade am Venimen-Sagawa-Dokument arbeitet, welches man auch gleich liest (einfach daraufklicken). Nachdem man auf gleiche Weise die Kollegen ausspioniert hat, kehrt man wieder zu seinem Projekt zurück und beklickt es, bis Curtis anfängt zu halluzinieren. Danach beklickt man aus Spaß nochmals den Monitor und das Mail-Icon links unten. Die eingegangenen E-Mails werden durchforstet sowie Trevors und Jocilyns Meldungen beantwortet. Dann ab in die
Werkzeugkammer: Diese befindet sich auf der anderen Seite des Ganges. Ganz rechts verschiebt man die Kisten, klickt auf die Tür und hernach aufs Schlüsselloch. Zuletzt benutzt man noch den Schraubenzieher an der Tür, macht sich auf den Weg zurück ins Hauptbüro und von dort aus in
Trevors Bürozelle: Man unterhält sich hier solange mit Trevor, bis man mit ihm essen geht, und zwar ins
Dreaming Tree Restaurant
Man klickt Trevor einfach so oft an, bis man


Im Restaurant wird geplaudert

zurück zur Arbeit und dort in sein Büro geht
WynTech
Curtis' Bürozelle: Man startet den Computer und versucht, das Venimen-Dokument zu laden. Beim folgenden Puzzle wählt man die Buchstaben in der Reihenfolge, daß sie „RAT-BOY" ergeben. Dann schlurft Curtis in
Bobs Bürozelle: Man unterhält sich mit Bob und verläßt ihn in Richtung
Thereses Bürozelle: Mit ihr spricht man kurz und geht dann in den Werkzeugraum, wohin sie einem alsbald folgt. Danach kehrt man in sein eigenes Büro zurück.
Curtis' Bürozelle: Erneut wird der Computer eingeschaltet und das Venimen-Dokument bearbeitet. Nach einem Klick auf das Dokument beschließt Curtis, Feierabend zu machen und fährt abermals ins
Dreaming Tree Restaurant
Hier redet man so lange wie möglich auf Jocilyn und den Kellner ein und bezahlt schließlich die Rechnung mit Curtis' Geldbeutel. Danach verläßt man das Lokal und fährt zurück in
Curtis' Appartement
Hier wird einfach auf Jocilyn geklickt, und schon ist man auf dem Weg ins

KAPITEL 2

Curtis' Appartement
Wohnzimmer: Zunächst geht's ins Schlafzimmer und von dort nach Beklicken des Spiegels weiter zur Haustür: Man schnappt sich die Post des Tages und flaniert wiederum ins
Wohnzimmer: Ein weiteres Mal benutzt man die Post auf Curtis. Mit einem kurzen Klick auf ihren Käfig begrüßt man Blob. Nach einer kurzen Untersuchung des Bücherregals wendet man sich dem Foto in der Nähe zu und studiert das besonders begabte Phantas-Team. Danach wird Dr. Harburgs Karte mit dem Telefon benutzt, um einen Termin auszumachen, und man geht zur Arbeit.
WynTech
Lobby: Man unterhält sich mit Jocilyn, Trevor und Therese. Dann öffnet man die Tür zum Hauptbüroraum. Allerdings klickt man jetzt die Tür daneben an und landet in
Warners Büro: Hier hebt man den kleinen Papierfetzen vom Boden auf und zieht sich durch die Tür zurück in den
Hauptbüroraum: Nachdem man sich mit der Polizistin unterhalten hat, klickt man zweimal auf Curtis' Büronische und entfleucht ins
Dreaming Tree Restaurant
Zweimal wird Jocilyn beklickt, Therese hingegen so oft, bis sie ein Date mit Curtis vereinbart. Zufrieden mit sich macht er sich daraufhin auf den Weg zu
Curtis' Appartement
Wohnzimmer: Nach einem Blick auf Ratte und Bücherregal marschiert man noch ins Schlafzimmer und schaut kurz in den Spiegel. Dann nichts wie ab zu


Spieglein,Spieglein an der Wand...

WynTech
Hauptbüroraum: Nachdem man von der Polizistin hinausgeworfen wurde, kehrt man ins Hauptbüro zurück und sucht Zuflucht in
Toms Bürozelle: Man benutzt Toms Telefon, um Warner unter der 6996 anzurufen und begibt sich danach in
Warners Büro: Zunächst wird der Schreibtisch betrachtet. Hier interessiert neben dem Foto vor allem das Dokument auf Warners Computer. Danach sollte noch die „Carpe Diem"-Plakette an der Wand studiert werden, bevor man erneut den Tisch unter die Lupe nimmt und diesmal die Schublade öffnet. Den dort befindlichen Schlüssel sackt man selbstverfreilich ein und zieht sich nach getaner Arbeit durch das Hauptbüro wieder zurück in
Bobs Bürozelle: Auf dem Stuhl findet man einen seiner Mantelknöpfe, den man umgehend einsteckt. Weiter geht es in die
Werkzeugkammer: Die Kisten werden erneut verschoben, um die versteckte Tür freizulegen. Mit dem Schlüssel kann diese nun geöffnet werden, wodurch ein Aktenschrank zugänglich wird. Aus der Schublade wird nun die Metallbox hervorgeholt, die man sich sofort näher betrachtet. Man verläßt den Geheimraum und begibt sich zurück in
Curtis' Appartement
Wohnzimmer: Man benutzt die Metallkiste mit Curtis, um eine Nahansicht zu erhalten. Die Aktenmappe wird ebenso entnommen wie das Spitzenkleid. Ein weiterer Klick auf die Box enthüllt ein verschlossenes Fach, woraufhin man stante pede weitereilt in
Dr. Harburgs Büro: Zuerst begutachtet man die Schneekugel auf dem Schreibtisch, dann wird die Frau Doktor gnadenlos zugeklickt: Man spricht mit ihr, zeigt ihr die Fotos und


Die Psychoanalytikerin durchleuchtet Curtis' Seele

Karten von Therese und den Aktenordner. Das Stück Spitze wird gleich zweimal mit ihr benutzt. Bobs Mantelknopf dient dazu, mit ihr über den Mord zu sprechen. Wenn man die Karte mit ihr benutzt, erhält man einen neuen Termin und kann sich beruhigt wieder aus dem Staub machen.
Dreaming Tree Restaurant
Wenn man auf Max klickt, unterhält man sich mit ihm über den Mord, anschließend geht es weiter zur
Borderline
Zunächst wird dem Türsteher die S/M-Postkarte gezeigt. Im Club selbst beschäftigt man sich mit dem Wirt hinter der Bar, marschiert danach kurz zur Toilette und trifft danach Therese in der Kabine. Curtis spricht mit ihr, bis sie ihm einen Drink spendiert, den man auch sofort hinunterkippt. Wenn der Kerl in Lederklamotten nach Freiwilligen für seine Piercing-Aktion sucht, klickt man ihn unverzüglich an. Nach den folgenden Intimitäten fährt man wieder zurück in
Curtis' Appartement
Schlafzimmer: Ein Klick auf Curtis' Nabel startet den Film zum Kapitelende.

KAPITEL 3

Curtis' Appartement
Schlafzimmer: Nach einem Blick in den Spiegel begibt man sich ins
Wohnzimmer: Curtis nimmt nach dem Läuten das Telefon ab und redet danach kurz mit Blob. Wie immer holt er danach die Post und sortiert sie. Er liest die Werbung für die Buchhandlung und marschiert wie jeden Tag zu
WynTech
Werkzeugkammer: Mit einem kurzen Klick erkennt man, daß die Geheimtür jetzt zugemauert ist. Als Entschädigung holt man sich den Hammer vom Tisch und geht ins Hauptbüro.
Curtis' Bürozelle: Hier beobachtet Curtis den Streit zwischen der Polizistin und Warner,

dann schaltet er den Computer ein. Man liest die E-Mails und antwortet Trevor, Jocilyn und

Eine erotische E-Mail von Therese

Therese. Danach aktiviert man das Archivverzeichnis und gibt das Paßwort „CARPE DIEM" ein (Leerstelle nicht vergessen), wodurch man Zugriff auf die Datei „THRESHOLD.DOC" hat. Nun klickt Curtis auf den „Memos"-Ordner. Das Paßwort für „ACCESS.DOC" lautet „INFECTION", das für „ENERGY.DOC" ist „REVELATION", und für „CURTIS.DOC" muß „DESECRATION" eingegeben werden. Jetzt werden noch Telefonate mit Trevor (6125) und Jocilyn (6992) geführt, bevor man wieder seine Runde macht zu

Trevors Bürozelle: Nach einem kurzen Gespräch geht's weiter zu

Thereses Bürozelle: Curtis unterhält sich zweimal mit Therese, dann macht er sich auf zu

Bobs Bürozelle: Hier schaut man sich die Schachtel auf Bobs Schreibtisch an und läuft schnurstracks weiter zu

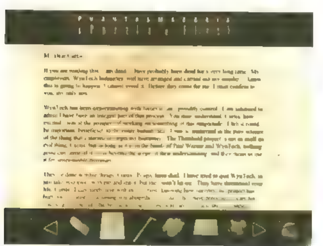
Jocilyns Bürozelle: Auch mit ihr spricht man zweimal, dann begibt man sich wieder ins Hauptbüro und klickt auf Warners Tür. Man hört sich die Streiterei an und beklickt die Tür erneut, wodurch man in der Anstalt für Geistesgestörte landet.

Irrenanstalt

Zunächst spricht man mit der Schwester. Dann klickt man auf Curtis und den Gurt, um einen Fluchtversuch zu starten. Die Schwester wird daraufhin abgelenkt, indem man den grünen Ball, den die Patienten hin- und herrollen, wegkickt. In der folgenden Verwirrung beklickt man erneut Curtis und den Gurt und kann danach in den Durchgang zur Halle entkommen. Erleichtert geht es zurück in

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Hier werden erst die Metallkiste auf Curtis benutzt und danach der Hammer genauer begutachtet. Man benutzt den Schraubenzieher mit dem Hammer und die entstandene Kombination mit der Metallbox, um das verschlossene Fach zu öffnen. Curtis liest den Brief seines Vaters und macht sich auf den Weg zum



Eine geheime Nachricht von Curtis' Vater

Dreaming Tree Restaurant

Hier unterhält man sich solange wie möglich mit Trevor und besucht dann

Dr. Harburgs Büro

Man beklickt Dr. Harburg, um mit ihr zu reden, danach zeigt man ihr die Fotos und die Karten von Therese. Auch der Aktenordner, der Spitzenstoff und Bobs Knopf werden mit ihr benutzt. Schließlich zeigt man ihr noch zweimal den Brief von Curtis' Vater und geht ins

Borderline

Hier klickt man nur schnell auf den Wirt hinterm Tresen und verzieht sich wieder in Richtung

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Man spricht mit Therese und geht ins Schlafzimmer. Dort wird sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit erneut mit einem Mausklick bedacht, und man hat das Kapitelende erreicht.

KAPITEL 4

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Man redet mit der Polizistin, bis sie das Haus verläßt. Mit Dr. Harburgs Karte und dem Telefon wird ein neuer Termin ausgemacht



Curtis' Hausratte zeigt merkwürdige Freßgewohnheiten

und danach dreimal auf Blobs Käfig geklickt – huch! Fehlen nur noch ein Blick aufs Bücherregal, das Sortieren der Post und der Aufbruch zu

WynTech

Hauptbüroraum: Beim Betreten von Toms Bürozelle wird man von der Polizistin hinausgeworfen. Na ja, dann geht man eben ins

Dreaming Tree Restaurant

Nach einem ausgiebigen Gespräch mit Trevor kehrt man zurück zu

WynTech

Hauptbüroraum: Man klickt auf Warners Tür, aber diese lästige Polizistin will einen schon wieder nicht durchlassen. Na schön, ab zu

Dr. Harburgs Büro

Hier unterhält man sich solange mit der guten Doktorsfrau, bis es Curtis zu viel wird und er sich auf den Heimweg macht.

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Wenn es an die Tür klopft, wird diese natürlich geöffnet. Man redet mit Jocilyn, bis sie wieder gegangen ist, und nimmt dann ihre Haarnadel vom Tisch. Ab nach



Jocilyn ist ziemlich sauer und hat auch allen Grund dazu

WynTech

Lobby: In bester Nick-Knatterton-Manier benutzt man die Haarnadel, um die Tür zu Warners Büro von außen zu knacken.

Warners Büro: Die verschlossene Schublade wird mit dem Schraubenzieher geöffnet und das Papier sowie das Codebuch entnommen. Man klickt auf Warners Computer und loggt sich als Curtis ein. Dann wird die E-Mail von Trevor gelesen, um das SecureCon-Paßwort zu erfahren. Man loggt sich aus und als Paul Warner wieder ein, wobei man wiederum „CARPE DIEM" als Paßwort benutzt. Das Computer-Icon links unten führt einen zu SecureCon, wo umgehend Curtis' Sicherheitsstufe auf drei hochgesetzt wird. Als Bestätigungs-Code wird „BLACKLOTUS" eingegeben. Nachdem auch noch das Papier und das Buch aus der Schreibtischschublade gelesen wurden, kann man Warners Büro gemütlich verlassen, und zwar in Richtung

Lobby: Hier wird die Passierkarte mit dem Sensor bei der Glastür benutzt. Nun das gleiche noch mit dem Kartenlesegerät beim Aufzug getan, und schon kommt man auf

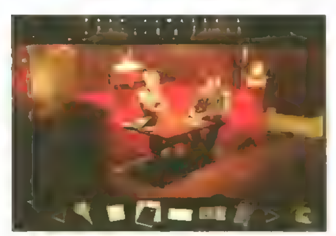
Die unterirdischen Gänge: Man klickt auf die Tür am Ende der Halle. Im nächsten Korridor untersucht man die Klamotten auf dem Boden und öffnet dann die Tür am Ende der Halle. Im dritten Gang beklickt man den Spielzeuglaster auf dem Boden und danach die weit entfernte Tür. Im nächsten Raum besichtigt man die am Boden liegende Decke und wendet sich hernach der Tür zur Rechten zu. Hier klickt man auf den Kasten genau unter dem „B64"-Schild. Durch Druck auf die Schalter wird der Code „10958" eingegeben, und man betritt den

Unterirdischen Computerraum: Man schaltet den Computer ein und loggt sich mit dem

Paßwort „ROSETTA" ein. Nun kann man mit Hilfe des Computers eine Unterredung mit den Aliens beginnen, die einen (egal, was man sagt) früher oder später zu sich einladen. Allerdings darf man dieser Einladung jetzt noch nicht folgen, da einen sonst der üble Dr. Marek erwischt. Vielmehr verläßt man den Computerraum und, wenn man schon mal dabei ist, auch gleich WynTech und fährt ins

Borderline

Man spricht mit Therese in der Kabine und genehmigt sich einen Drink. Dann folgt man



Die Sado-Bar ist ein gefähliches Plätzchen

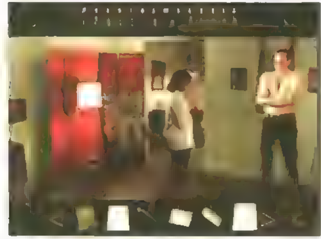
ihr in die hinteren Räume des Clubs und zeigt dem Rausschmeißer ihre Einladung. Man beklickt die Flächen an der Tür, bis die Mittelpunkte alle grün sind, dann drückt man auf die Mitte des Puzzles. Die Flächen vereinen sich, und die Tür ist offen.

Das Hinterzimmer: Curtis untersucht die hängende Kette und findet die S/M-Maske. Hinter dem roten Vorhang befindet sich Therese, und der abschließende Film verkündet das nahende

KAPITEL 5

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Man klickt einmal auf die Polizistin, um mit ihr zu sprechen. Durch einen Klick



Die Polizei nimmt Curtis ins Verhör

auf den Käfig erfährt man, daß Blob verschwunden ist. Nun redet man weiter mit der Gesetzeshüterin, bis sie ihren Abgang macht, und sucht nochmals nach Blob. Dann geht man ins

Schlafzimmer: Hier holt man sich zwei Schreckensvisionen im Spiegel sowie seine Brieftasche aus dem Nachttisch ab. Anschließend schaut man noch in den Briefkasten und trollt sich wieder ins

Wohnzimmer: Man ruft Dr. Harburg an (Karte auf Telefon benutzen) und macht sich gleich auf den Weg in

Dr. Harburgs Büro

Hier klickt man auf das Telefon, das von ihrem Schreibtisch herunterhängt. Hinter dem Tisch benutzt man den Pfeil nach unten, um herauszufinden, was denn wirklich mit der guten Frau passiert ist. Ahhh jah... Wenn die Wache gerade mal nicht herschaut, rennt man zur Tür hinaus und direkt weiter zu

WynTech

Curtis' Bürozelle: Man benutzt den Computer, um das scheußliche Monster zu sehen, und weil's so schön war, gleich nochmal! Dann begibt man sich wieder auf seine Bürorunde, angefangen bei

Bobs Bürozelle: Auf Bobs Tastatur gibt es eine weitere Halluzination zu sehen.

Toms Bürozelle: Auch auf Toms Computer erwartet Curtis eine nette Überraschung.

Warners Büro: Man loggt sich als Curtis ein, liest alle neuen E-Mails und loggt sich wieder aus. Dann liest man sich als Warner das File „GOLDMINE.DOC" im Ordner PaulW durch und druckt mit der „GRAPHIC"-Taste das Logo aus. Danach überfliegt man noch die Datei „BDADRESS.DOC", woraufhin man das Büro verläßt in Richtung

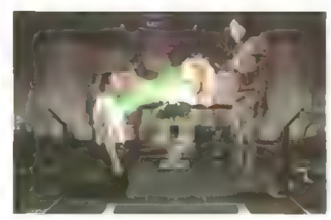
Werkzeugkammer: Nach Trevors vorzeitigem Ableben beklickt man ihn zweimal und erhält so seine Passierkarte. Nun verläßt man auch die Werkzeugkammer und begibt sich in den



Auch tote Freunde können sich als nützlich erweisen

Unterirdischen Computerraum: Mit dem Paßwort „ROSETTA" wird der Computer angeworfen. Man spricht mit den Aliens ein wenig und benutzt dann Trevors Karte mit dem Kartenleser an der hinteren Konsole. Dort drückt man den zweiten Knopf von links und betritt den

Alien-Raum: Man klickt auf den Computer. Wenn Paul hereinkommt, unterhält man sich solange mit ihm, bis das Monster auftaucht und ihn erledigt. Ersatzweise spricht Curtis darauf mit dem Monster, bis dieses versucht,



Jetzt mischen sich auch noch Aliens ein

ihn ebenfalls zu grillen, woraufhin er durch einen Klick auf den Computer in die Welt der Außerirdischen flüchtet

Alienwelt

Oberer Raum: Mit etwas braunem Schleim von der grünen Röhre bewaffnet, wagt man sich in den

Unteren Raum: Hier sind vier Aliens, aber man kann nur drei erwischen: das hufeisenförmige Alien, das runde Alien mit dem Schwanz und das Seestern-Alien. Auch etwas von dem bunten Zeug, welches die glühenden Außerirdischen gerade essen wollten, findet seinen Weg ins Inventar. Dort wird aus den Hufeisen- und dem Seestern-Alien eine neue Hybridkreatur hergestellt. Durch ein Loch in der Wand geht es weiter in den

Elektrizitätsraum: Mit dem bunten Zeug werden die glühenden Aliens angelockt. Man schnappt sich eins, während es frißt, und benutzt danach das Hybrid-Alien mit der weißen Elektrizität, um ein Loch zu erzeugen. Eventuell muß mehrmals links geklickt werden, ein Klick rechts fördert dann das Loch zutage. Dann nimmt Curtis seinen Mut zusammen und berührt die grüne Elektrizität. Durch den Tunnel gelangt man in

eine Höhle: Man klickt auf den deformierten Curtis, bis man wieder zu sich kommt, und zwar in der

Irrenanstalt

Als erstes sieht man sich die medizinischen Werkzeuge genauer an und nimmt dann die Spritze

Dreaming Tree Restaurant

Nach einem kurzen Klick nimmt Curtis Jocilyn die Pistole ab

WynTech

Lobby: Aber hallo! Die lieben Zeitgenossen haben sich in Zombies verwandelt. Na, dann aber schnell gebückt und die Passierkarte aufgenommen, die auch gleich im Lesegerät beim Aufzug Verwendung findet

Borderline

Ein Klick auf den Griff in der Nähe von Curtis' rechter Hand, und schon steht (liegt) Therese ganz schön dumm da.

Der Hinterhof (Flashback)

Auf die Mama klicken, um sie zu umarmen



Mutter und Sohn sind wieder glücklich vereint

Alienwelt

Curtis' Zimmer: Man klickt auf Curtis, um sein Lebenserhaltungssystem herauszureißen Auch den widerlichen Glibber nimmt man mit und begibt sich durch ein neues Loch in der Wand in den

Unteren Raum: Im Inventory werden Glibber und Schleim vermischt und anschließend auf das rechts versteckte, schadhafte Rohr aufgetragen, um es zu reparieren. Danach geht es weiter in den

Oberen Raum: Mit dem glühenden Alien wird die dunkle Lampe des großen Rings mit Saft versorgt, anschließend klickt man auf den hängenden Schaltkreis, um eine Nahaufnahme zu erhalten. Und so wird der Schaltkreis vollendet:

1. Wie die sieben farbigen Kabel auf der rechten Seite angeschlossen werden, ist den Schemata zu entnehmen, die links und unten auf dem Bildschirm zu sehen sind.
2. Einmal auf den Knauf mit dem kleinen roten Pfeil drücken.

3. So lange auf die runde Linse klicken, bis die Öffnung in ihr ungefähr auf der 9-Uhr-Position steht.
4. Auf den stacheligen „Zapfhahn" über der runden Linse klicken. Das lädt den roten Stromkreis an der linken Seite des Bildschirms auf.
5. Solange auf die runde Linse klicken, bis die Öffnung ungefähr auf 3 Uhr steht.
6. Erneut auf den Zapfhahn über der runden Linse klicken, um die kleine Strahlenkanone aufzuladen.
7. Einmal auf den Knauf mit dem kleinen roten Pfeil drücken.
8. Auf das Dreieck klicken, bis der rote Punkt rechts unten angelangt ist.
9. Auf die Strahlenkanone klicken, um Licht durch den roten Punkt zu schießen.
10. Auf das Dreieck klicken, bis der gelbe Punkt rechts unten ist
11. Auf den Strahl klicken, um Licht durch den gelben Punkt zu schießen
12. Auf das Dreieck klicken, bis der blaue Punkt rechts unten steht.
13. Auf den Strahl klicken, um Licht durch den blauen Punkt zu schießen.
14. Die roten, gelben und blauen Schalter in genau dieser Reihenfolge anklicken.
15. Schritt 8 bis 13 wiederholen.

Wenn das erledigt ist, tritt Curtis automatisch in das Dimensionsportal.
Portal-Raum: Für das menschliche Ende auf Jocilyn klicken
ODER
für das Alien-Ende auf das Portal klicken.
DAS WAR'S!



Aniruddah Brahm aus Wuppertal hat MAL eben das tolle Cartoon-Abenteuer von Burst/Virgin durchgespielt und uns FLUX die Komplettlösung geschickt. Los geht's, es gibt viel zu TOON, STRUCKen wir's an:

DER WEG AUS DEM SCHLOSS

Es ist wichtig, sich mit sämtlichen Toons zu unterhalten, da es für fast jeden etwas zu erledigen gibt. Außerdem sollte man alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Unser erster Weg führt uns ins Laboratorium. Dort steht ein Schwätzchen mit dem Erfinder Wirrwah an, der auf der Suche nach seiner Brille ist. Wir verlassen ihn und begeben uns nach oben zum Pokalzimmer. Vom Butler des Hauses erfahren wir, daß Wirrwah seine Brille immer in der Tasche aufbewahrt. Nachdem wir daraufhin dem ziemlich zerstreuten Professor mitgeteilt haben, wo seine Brille zu finden ist, kommt er auch schon auf den Punkt und erzählt, was wir zu tun haben. Er gibt uns schließlich noch den **bodenlosen Beutel** mit auf den Weg, in dem fortan die Fundstücke verstaut werden. Draußen vor dem Schloß stehen zwei Wächter, die uns einen Tanz vorführen, wobei der eine einen Schlüssel fallen läßt. Wir überreden die beiden zu einem weiteren Tänzchen und schnappen uns den **Schlüssel**.

ARBEIT FÜR FALLENSTELLER

In Niedlingens Bar versuchen wir, die Maus zu greifen, aber leider ist sie zu flink für uns. Der Barkeeper verspricht uns eine Belohnung, falls es uns gelingt, den Nager zu fangen. Wir jagen die Maus nun so lange, bis sie vor ihrem Mauseloch steht, und spielen dann auf der Orgel. Die Maus fängt an abzuhotten, worauf Flux ihr mittels Mausefalle eins überzieht. Wir holen uns vom Barkeeper das Kopfgeld, einen alten **Krug**. Schnell wandert noch die benommene Maus ins Gepäck, ehe wir wieder Richtung Schloß ziehen. Mit dem Schlüssel der Wächter öffnen wir im Schloß die linke Tür zum Schlafgemach König Nicks. Hier nehmen wir die Spieluhr und überreden Flux, die Leiter hochzuklettern, um auf dem Bett nachzusehen. Der **Gutschein** wird eingesteckt und der Teppich, unter dem sich eine Falltür befindet, aufgerollt. Nun sehen wir uns die Kommode an. Wir spielen ein bißchen an den Schubladen, die einen Geheimgang öffnen, wenn nur die oberste und die unterste herausgezogen sind. Wir betreten den Gang, und Flux stellt sich, unten angekommen, auf die lose Bodendiele. Mal Block tritt auf die Diele und katapultiert Flux nach oben, um die Falltüre zu entriegeln. Nun wieder hinauf und den Teppich zurückgerollt. Nun wird der Butler herbeigeklingelt, indem wir am Seil ziehen. Eine Zwischensequenz später ist der lästige Abstauber kaltgestellt, worauf wir uns in Ruhe im Pokalzimmer umsehen können. Jetzt werden **Angeltrophäe**



und **Gießkanne** abgegriffen. Um den Raum wieder verlassen zu können, stellen wir den Krug des Barkeepers auf den Ständer.



Wir locken den Butler in eine Falle

AB INS TRICKREICH

Wir begeben uns zur Fütterscheuche links von der Hasenwiese und sacken den **Maiskolben** ein. Anschließend geht's hoch zum Stall, wo wir die Gießkanne mit dem **Dünger** füllen. Nächstes Reiseziel ist die Haltestelle der Elefantenschwebebahn nördlich vom Wald. Die Maus kommt in die rechte Hand der Gondel und wird anschließend mit dem stinkenden Dünger geweckt. In der Kabine stellen wir den Pfeil nach vorne und fahren ins Trickreich. Zunächst statten wir Jims Fitneßcenter einen Besuch ab. An der rechten Säule finden wir das Werbeplakat eines Gewinnspiels nebst farbigem Telefoncode. Den wählt man vom Apparat in der Bar in Niedlingen aus gleich an, wobei grün, lila und orange entsprechend aus den Grundfarben zusammengemischt werden. Man sollte sich zuvor im Trickreich alles genau ansehen, denn im Gewinnspiel geht es darum, die richtigen Farben zu nennen. Ist das geschafft, finden wir außerhalb der Bar ein Päckchen **Springbohnen**, das wir an uns nehmen
Zurück im Trickreich wenden wir uns der Uhr vor dem WACME-Kaufhaus zu. Mittels der beiden Hebel werden die Uhrzeiger auf 6 Uhr gestellt, worauf der Herr vom Örtchen-Wachdienst neben Jims Gym seinen Posten verläßt. Im Kaufhaus lassen wir uns von den Verkäufern den Boxhandschuh vorführen und nehmen schnell die **Sterne**, die Fauch sieht, nachdem es ihn umgehauen hat. Die Springbohnen aus dem Päckchen zeigen wir den beiden und können uns nun am Präsent-O-Mat bedienen. Das bringt uns **Magnet**, **Hammer** und **Handschuhe**. Im Stall holen wir mit dem Magneten das **Maschinenteil** aus dem Heuhaufen und stecken es prompt in die Lücke am Turbo-Butterer, wofür uns Marga-Trine mit einem Stück **Butter** belohnt. Damit bestreichen wir in Jims Fitneßcenter das Pferd und überreden den Sportsmann dazu, uns seinen Sprung durch die Ringe vorzuführen. Nun steht die derartig



Noch fehlt das Schmiermittel auf dem Pferd

angeschmierte Bulldogge unserer kraftspendenden Trainingseinheit am Pump-O-Tron nicht mehr im Wege.

DER MIT DEM WOLF TANZT

Endlich ist Mal Block für den Besuch in Niedlingens Spielhalle bestens gerüstet. Nach kurzem Smalltalk mit dem Kassierer zerbröseln wir dank antrainiertem Muskelschmalz und dem gigantischen WACME-Hammer den Kraftometer und zocken auch gleich noch ein Ründchen Wacman. Nachdem wir die Siegprämien in Form von **Kette** und **Weinflasche** entgegengenommen haben, picken wir noch schnell die **Glocken** aus den traurigen Überresten des Kraftometers. Bei den beiden Bäckerburschen nehmen wir uns die zwei **Klaviertasten** und tauschen den Rest Butter gegen einen Klumpen **Teig** ein. G.B. Wolf, der uns den Weg nach Übeland versperrt, geben wir den Wein und erhalten dafür eine Einladung zum Abendessen. Da letzteres leider wir selbst sind, landen wir in einem großen Kochtopf, der durch präzises Mausklicktiming zum Schaukeln gebracht und schließlich umgekippt wird. Eine Zwischensequenz später in der nun wolffreien Höhle backt man den Teig am Grillspieß zu **Brot**, der Mais landet im Feuer und explodiert zu einem Haufen **Popcorn**. Das wird ebenso abgegriffen wie der **Spieß** und das **Eichhörnchenbuch**, in das wir gleich mal einen Blick werfen.



Geschafft: Wir haben bei WACMAN gewonnen

RASANT REISEN PER REISELOCH

Noch einmal geht es zur Halle des Schlosses, wo wir den Spieß in das Loch am Schrank stecken und die **Stoffkatze** daraus entnehmen. Mittlerweile hat sich im Stall einiges getan. Wir füllen die Gießkanne mit dem **Giftgebräu** aus dem Faß, entfernen damit im Wald den Dornenbusch und lassen die **Pfefferschote** mitgehen. Mit nochmals vollgetankter Gießkanne machen wir uns nun auf ins Übeland. Wir greifen uns die **Fleischkeule**, welche die Türsteherin weggeworfen hat, und vergiften das Leckerli, indem wir es kurz in die Kanne tauchen. Falls ihr den drei Schergen von Graf Widerlus mal nicht durch Verstecken in Umkleidekabinen oder Vorratskammern entgehen könnt, müßt ihr nur ein bißchen in der Zelle umherlaufen. Statische Aufladung läßt das Restknastometer durch wiederholtes Berühren des Schlosses gen Null rattern, und die Tür öffnet sich. Auf jeden Fall muß das **Stempelkissen** den Besitzer wechseln. Der Tresor hinter dem Bild wird durch Lösen des Schiebepuzzles geknackt, und das darin verwahrte **Loch** eingesteckt. Falls man zuvor im Knast war, liegt hier auch der bodenlose Beutel. Ab sofort verkürzen sich die Wege zwischen den drei Welten dank des Reiselochs enorm. Wir testen das gleich in der Praxis und legen es in das Schlagloch vor dem Gefängnis. Von der Verbindungsebene aus schlagen wir den Weg ins Trickreich ein. Dort geht's dann ab durch die Mitte zum Geier, den wir mit dem Fleisch vergiften. Das bringt uns eine **Feder** und den wegweisenden **Pfeil** ein.



Hier gibt's Gift und Leim

EICHHÖRNCHENS TRAUMHOCHZEIT

Per Loch statten wir nun in Niedlingen Miss Schnitts Kostümverleih einen Besuch ab. Zuvor wird die Spieluhr mit dem Stempelkissen präpariert und damit der Gutschein abgestempelt, den man dann gegen das **Karo-Harlekinkostüm** tauscht (komischerweise steht's im Inventory als **Robe eines Bischofs**). Wenn wir gerade beim Tauschen sind, geben wir Miss Schnitt auch gleich noch das Eichhörnchenbuch und erhalten dafür das **Enigma-Buch**. Der Fütterscheuche vermachen wir dann das Kostüm und sie uns ihren **Mantel**, ehe sie bei der anschließenden Übelator-Attacke zur Monsterscheuche mutiert. Weitere Tauschgeschäfte bescheren uns **Zuckerwatte** gegen Popcorn bei Fluffy Schnuckelhäschen sowie **Leim** gegen Feder von den beiden Sado-Maso-Mädels im Stall. Nun haben wir alle Zutaten für den **Eichhörnchen-Dummy** zusammen. Zuckerwatte (=Schwanz) nebst Klaviertasten (=Zähne) werden an die Stoffkatze geleimt, und die Springbohnen hauchen ihr Leben ein. Unser herziges Bastelweibchen stellen wir nun auf die Schwelle der Baumbehausung des bösen Eichhörnchens. Das verliebt sich auch glatt in den Lockvogel und entfleucht damit ins Gebüsch. Endlich kann Flux die **Nüsse** holen, ohne Prügel zu beziehen

DER NIEDLIFIZIERER

In Übeland setzen wir den Roboterschmied mit einer Frage aus dem Enigma-Buch außer Gefecht und nehmen den **Pümpel**. Vor Seedy's Bowlingbahn ziehen wir den Mantel der Fütterscheuche an und erfüllen so die strenge Kleiderordnung. Mit dem restlichen Leim wird die Bowlingkugel präpariert, wodurch schnell eine Bahn frei wird. Von Seedy erfahren wir, daß für das Werfen eines Strike ein toller Preis winkt. Mal mißbraucht Flux als Kugel, indem er mit ihm auf die Bahn klickt. Wir kassieren unseren Gewinn in Form der **Kegel** und begeben uns ein letztes Mal ins Trickreich. Im Örtchen neben dem Fitneßcenter betrachten wir das Klopapier, ehe die Toilette mittels Pümpel von ihren Verstopfungen befreit wird. Mit der Herings-Trophäe aus dem Pokalzimmer spielen wir nun eine Runde Schollenspülen. Dabei interessiert ausnahmsweise nicht der Hauptpreis. Wir betätigen den Spülungsgriff erst, wenn eine Scholle im Glas vorbeikommt. Ab

zum Schloß, wo wir den Erfinder aufsuchen und ihn auf die Maschine anreden. Wir haben nun alle Teile zusammen, um den **Niedlifizierer** fertigzustellen: Vom Zucker aus im Uhrzeigersinn plazieren wir Mantel, Sterne, Scholle, Glocken, Spieß, Kegel, Nüsse, Kette, Pfeil, Pfefferschote und Brot. Zum Abschluß noch den Knopf gedrückt, und ehe man sich's versieht, sitzt man im Verlies von Widerlus.

IM SCHLOSS VON GRAF WIDERLUS



Der Niedlifizierer kurz vor der Vollendung

Wenn der Oger gerade seine Nase hochzieht, schnappen wir uns den **Kristall** unter der Matte, beim zweiten Mal noch die **Matte** selbst. Diese wird gegen die Gitterstäbe geschlagen, worauf unser netter Wärter sich selbst K.O. schlägt. Wir heben den **Schlüssel** auf und öffnen die Verliestür. Ein Schwätzchen mit dem Vogel beschert uns wichtige Tips, die später das Lösen des Bücherrätsels erleichtern. Es geht durch die Tür zum Lüftungsschacht, den wir nach Knopfdruck betreten. Nun schlüpft Mal ins Fliegenkostüm, mit dem er dann nach oben ins Badezimmer klettern kann. Wir nehmen das **Chloroform** aus dem Medizinschrank, schließen den Abfluß mit dem Stöpsel und drehen kurz die Wasserhähne auf. Durch den Schacht zurück und beim Verlies die Treppe hinauf. Um die Clownstür zu öffnen, müssen wir ein kleines Senso-Spielchen per Nase, Augen, Ohren und Zunge nachspielen. Wenn drinnen der leicht abgedrehte Clown seine **Nase** zum Pudern weglegt, schnappen wir sie kurz und verpassen ihr eine Ladung Chloroform. Den Spaßmacher haut's um, und wir greifen **Nadel** nebst **Ballon** ab. Letzterer wird noch schnell mit **Gas** aus der Heliumflasche gefüllt. Nächster Anlaufpunkt ist das Klimatron neben dem Lüftungsschacht. Dort sehen wir uns die Steuerung an, stecken die Nadel in das Loch und stellen den Hebel auf Kälte. Nach Fliege-ndem Kostümwechsel düsen wir wieder nach oben ins Badezimmer, öffnen die Tür und lassen die Wächter in unsere Eisfalle laufen. Zurück am Klimatron wird kräftig eingeheizt, damit der widerliche Wachfisch sein Aquarium verläßt. Nun stellt man wieder auf Normaltemperatur, damit man sich nicht die Flossen verbrennt, läuft schnell zum Aquarium und fischt die **Schatztruhe** mit dem **Schlüssel** heraus, bevor der bissige Bewohner zurückspringt.

EXPLOSIVES PARTYMAHL

Die Nadel sollte man wieder an sich nehmen, denn im Gegensatz zum Klimatron wird sie später noch gebraucht. Wir schauen kurz im Bad vorbei, drehen die Hähne auf und füllen die Gießkanne mit dem **Wasser**. Mit dem Schlüssel aus der Truhe gelangen wir durch die Tür gegenüber. Dort versuchen wir, die Sonnenbrille vom Schrank zu holen. Das ganze stellt sich als richtiges Problem heraus: Hebel hinter dem Schrank betätigen, Stuhl verschieben und erneut nach Brille greifen, Fliegenkostüm anziehen, um die Pflanze zu verwirren, die Vase mit dem Hammer zerschlagen und schlußendlich die **Sonnenbrille** nehmen. Im zweiten Stock öffnen wir den linken Gargoyle, greifen **Kristall** Nummer zwei und drücken dann das Horn auf seinem Kopf. Damit wir an den rechten Gargoyle gelangen, müssen wir wieder nach oben, den Schacht hinunter und die Treppen hoch, um von der anderen Seite heranzukommen. Für den Umweg gibt's den dritten **Kristall**. Hinter der Tür rechts machen wir uns am Bücherregal zu schaffen und ziehen die Bücher in folgender Reihenfolge heraus: Das erste blaue, das erste rote, das dritte rote, das zweite blaue, das dritte blaue, das vierte rote, das zweite rote und das vierte blaue. Im Geheimgang schläfern wir mit der Spieluhr den Wächter ein und untersuchen den Monitor. Wir sehen uns zunächst alle Kameras an und lassen die Schaltung hinterher auf Kamera 4 stehen Wenn man den Magneten an die vernietete Bodenplatte hält, läßt sich die Ritterrüstung bewegen. Sie muß nun auf alle Fliesen geschoben werden, die sich aus dem Boden erheben. Wir holen noch eben den **Handschuh** der Rüstung und gehen eine Tür weiter hoch zur Waffenkammer.

SHOWDOWN

Dort wird die Kiste mit der Nadel geöffnet, und heraus kommt der Bruder der Frösche, der uns den letzten **Kristall** gibt. Ab in die Kiste und in langsamen Hüpfern nach rechts gesprungen, um keinen der zockenden Handlanger auf uns aufmerksam zu machen. Hat man das **Dynamit**, ist es an der Zeit, in der Küche gegenüber der Gummizelle des Clowns vorbeizuschauen. Den Roboterkoch übergießen wir mit dem Wasser, worauf dieser vor lauter Rost erstmal rastet. Nun krallen wir uns einen der **Truthähne**, verpassen ihm als Füllung eine Dynamitstange, entzünden sie am Herdfeuer und schicken das explosive Mahl dann mit dem Speiseaufzug hoch zur Krokoparty. Nun können wir diesen Raum betreten und den **Billardqueue** nehmen, dem wir auch gleich den Handschuh der Rüstung überstülpen. Im vierten Stock läßt sich damit der Knopf hinter dem Gitter drücken. Wir atmen das Helium aus dem Ballon ein und geben uns beim Stimmanalysierer als Lugnut aus. Vor dem Tete-a-Tete mit Miss Gunst sollte Mal die Sonnenbrille aufsetzen, denn sie sieht nicht nur cool aus, sondern vereitelt dank verspiegelter Gläser die Hypnoseversuche der Hexe, die nun unter unserer Kontrolle steht. Man dirigiert die Willenlose nach draußen, wo man sie die Tür mit dem Abtaster öffnen läßt. Wir sehen uns die Tafel an und setzen die vier Kristalle wie folgt ein: Blau nach oben, gelb nach unten, grün nach links und rot nach rechts. Jetzt wird der Hebel betätigt und das **Warpgerät** eingepackt. Um durch die letzte Tür zu kommen, bedient man am Monitor die vier Schalter so, bis die Einstellungen AN, OFFEN, OFFEN, DEAKTIVIERT über den Screen flimmern. Jetzt brauchen wir bloß noch in den Übelator zu steigen, um den Trickfilm-Abspann zu genießen, der bereits Appetit auf eventuelle Fortsetzungen macht.

TIPS & CHEATS

Bleifuß 2

Besser spät als nie, frei nach diesem Motto schickte uns André Köhler die folgenden Cheats zu Virgins Kultraserei.

TACAR: Bonusauto 1
TBCAR: Bonusauto 2
TCCAR: Bonusauto 3
TDCAR: Bonusauto 4
MRTRK: alle Strecken
CHMPA: alle Meisterschaftsrennen anwählbar

All diese Cheats werden im Optionsmenü groß eingegeben.



Die Codes können auch am Stück eingegeben werden

Bubble Bobble

Dieser kleine Cheat zu Acclaims Nostalgie-Hüpferei ist geradezu erfrischend simpel: Nachdem Bubble Bobble ausgewählt wurde, gibt man im Titelscreen mittels der Pfeiltasten die Folge UNTEN, OBEN, UNTEN, OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, UNTEN, OBEN, UNTEN ein, und schon verfügt man über die absoluten Turbosaurier. Sie sind zwar leider noch immer nicht unsterblich, und die Anzahl der Continues bleibt ebenfalls unverändert, doch mit den neuen Eigenschaften sollten diese erheblich länger vorhalten.



Das „Power Up" kündet von der erfolgreichen Eingabe des Cheats

TIPS & CHEATS

Destruction Derby 2

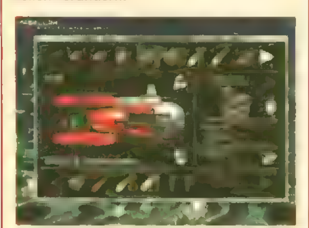
Verzweifelte Stock-Car-Fahrer, die schon alle Hoffnungen auf bessere Plazierungen und höhere Ligen aufgegeben haben, hergehört! Mit Hilfe des Codes MACSrPOO lassen sich alle Strecken direkt anwählen, während CREDITZ! einige, nun ja, Credits eben auf den Screen zaubert. ToNyPaRk startet angeblich ein kurzes Video über die Macher, hatte in unserer Testversion jedoch keinen Effekt.

Master of Orion II

Zumindest für die amerikanische Version des Strategiehammers gelten die folgenden Cheats. Bei der Eingabe ist darauf zu achten, daß die ALT-Taste gedrückt ist:
MOOLA: 1000 BC
MENLO: Robo Miners
EINSTEIN: alle Technologie entwickelt
SCORE: selbsterklärend...
ISEEALL: wie der Name sagt, Allsicht. Dieser Cheat ist allerdings mit Vorsicht zu genießen, da dabei häufig die Statistiken der eigenen Rasse verändert werden!

Schleichfahrt

Ein kurzer Nachtrag noch zum HEX-Cheat der letzten Ausgabe: Wie vermutet läßt sich der Spielstand auch in der Endversion mit Hilfe eines simplen Texteditors manipulieren. Dazu wechselt man lediglich ins DAT\SAVE-Verzeichnis und lädt die Datei SAVx.DES in einen beliebigen Editor, wobei das „x" die Nummer des gewünschten Speicherstands angibt. Schon lassen sich nach Herzenslust die Kontostände und etliche andere Kleinigkeiten verändern.



Auch unter Wasser keine Geldprobleme dank eines einfachen Texteditors

War Wind

Und noch ein Cheat zu SSIs Strategieepos. Man holt sich zunächst per RETURN-Taste einen Cursor auf den Bildschirm und gibt dann folgende Codes ein, wiederum gefolgt von RETURN:
!golden boy: 5.000 zusätzliche Credits
!the sun also rises: freie Sicht auf die ganze Karte
!pump an ahrn: volles Ansehen
!come all ye faithful: Schnell-Rekrutierung
!on a mission from gawd: Schnell-Bauweise
!the great pumpkin: und die Kampagne ist gewonnen

Mechwarrior 2 Mercenaries

Von Nicolai Böhme stammen diese Cheats, welche das Söldnerleben im frühen vierten Jahrtausend spürbar erleichtern können:
SUPERFUNKICALIFRAGISEXY: schaltet die Unverwundbarkeit an oder aus
ISEENFIREANDISEENRAIN: verschafft dem Spieler unbegrenzte Munitionsvorräte
OOOHHHLLLAAALLLAAA: de- bzw. reaktiviert die Mechtemperatur
ITSDABOMBINMYBEAUTIFULBALLOON: gibt dem Mech Sprungdüsen



Jeder Cheat wird durch eine entsprechende Meldung quittiert

CRAZYSEXYCOOL: unendlich Jump-Jet-Energie an/aus
REDJACKANDTIKRULES: zerstört den anvisierten Mech
LIKETHECOMSTARBABY: beendet die Mission erfolgreich
ANTIJOLT: Zeitlimit an/aus
BUBBLEBOY: Kreise um Mechbauteile (?)
ITSDABOOMB: Atombombe!
All diese Codes werden während der Missionen eingegeben, wobei die Tasten SHIFT, STRG und ALT niedergehalten werden müssen. Außerdem gilt die amerikanische Tastaturbelegung (Y=Z). Unsere Internetrecherchen haben auch noch die folgenden Cheats zutage gefördert (Eingabe wie oben):
ONTIMEEVERYTIME: erlaubt Zeitkompression
BEHOLDMYGLORY: recht nutzlose freie Außenansicht
WEDIDITAGAIN: Vorsicht, tieffliegende Programmierer!
FLASHYFLASHY: Auto-Grouping möglich (?)
WALKTHISWAY: kleiner Wegweiser

Shattered Steel

Auch die Konkurrenz-Mechs sind nicht ohne, wie diese umfangreiche Cheatliste für Acclaims Planetrunner belegt. Zur Eingabe wird zunächst die RETURN-Taste gedrückt, woraufhin links oben im Bild ein Cursor erscheint. Dort werden die folgenden Codes eingegeben:
GONZALES: beschleunigt den Runner
RAGNAROK: zerstört eigenen Runner
SMITE: zerstört angewähltes Ziel
CAPONE: erzeugt 5 helfende Runner
HENCHMAN: erzeugt helfenden Shiva (sehr nützlich!)
FNORD: 210mm Haubitze
CLEESE: verändert die Runner-Animation
BLIPPLEBLOOPS: Schnellfeuerlaser
RATSNEST: mittelschwerer Laser
NUMBERCHANGER: Rollminen
CGQ: 8er-Pack große Raketen
GFY: 18er-Pack kleine Raketen
BCUA: 18er-Pack große Raketen
DINGLEBERRY: schwerer Laser
KWAHAMOT: radargesteuerte Raketen
FISHHEADS: Infrarot-Raketen
BUMSAUCE: schweres Plasma
NAPALMINTHEMORNING: Fuel-to-Air Mortar
EATMYSHORTS: Mörser
KICKSOMEBUTT: schweres Plasma und 64er-Pack kleine Raketen
TINKERBELL: Novakanone
DOGAN: 120mm Kanone
CURVEDLINES: 50mm Gatling Gun
HARDCORE: 30mm Gatling Gun
BIGONES: 70mm Gatling Gun
STOOL: Minenwerfer
PYROTEK: Vorsicht, wer mit dem Feuer spielt...
LOCKANDLOAD: lädt alle Waffen auf
IMOUTTAHERE: beendet die Mission erfolgreich
RODRIGO: 2 leichte Chopper als Luftunterstützung
MONKEYSLUNCH: verändert Texturen
CHERNOBYL: Nuke
TELEPORT (1-512) (1-512): teleportiert den Spieler auf der Karte umher
Die Waffen müssen danach nur noch durch Drüberlaufen und den entsprechenden Feuerknopf aufgenommen werden.

Sim Copter

Auch diese Programmierer haben ihr Baby mit einigen originellen Gimmicks ausgestattet. Wenn während des Spiels die Tastenkombination CTRL-ALT-X gedrückt wird, erscheint ein kleiner Kasten, in den die kleinen Betrügereien eingetippt werden können (auf Groß- und Kleinschreibung achten!):
Gas does grow on trees: versorgt den aktuellen Heli mit Sprit bis zum Abwinken bzw. der nächsten Stadt
superpowermultiply: beschleunigt auf SHIFT-Druck alle Geschehnisse
PAMCAREYGOLDMAN: erzeugt ein Bild der Ehegattin des Chefprogrammierers auf allen Plakaten und Kinoleinwänden
I'm the CEO of McDonnell Douglas: ist mit Abstand der beste Code. Wenn im Helikopter-Katalog-Screen eine Ziffer von 1 bis 9 gedrückt wird, steht der entsprechende Hubschrauber auch schon vor der Tür!
1: Bell 206 JetRanger
2: MD 500
3: Apache (!)
4: Bell 212
5: Schweizer 300
6: Agusta 109 A
7: Dauphin 2
8: MD Explorer
9: MD 520N
Wenn der Apache geflogen wird, taucht manchmal ein UFO in der Stadt auf, das es zu jagen gilt. Anstelle der Wasserkanone befindet sich nun eine unbegrenzt munitionierte Bordkanone, und der Tränengaswerfer enthält plötzlich scharfe Raketen, von denen etwa 10 für den Abschuß des UFOs nötig sind.

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK

Spiel	Ausgabe	Art
Afterlife	10/96	Cheats
Albion	4/96	Cheats
Albion	6/96	Lösung
Albion	8/96	Lösung
Albion	11/96	Cheat
Alone in the Dark 2	8/94	Tip
Alone in the Dark 3	6/95	Tips
Al-Quadim	8/94	Lösung
Anstoß	10/94	Tips
Apache Longbow	11/96	Cheat
Ascendancy	12/95	Tips
Bad Mojo	9/96	Lösung
Battle Beast	1/96	Tips
Battle Isle II	8/94	Cheat
Battle Isle II	10/94	Cheat
Battle Isle II Data	10/94	Tip/Codes
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes
Biing!	11/95	Tips
Biing!	10/96	Cheat
Blackhawk	12/94	Codes
Bleifuß	8/96	ts
Caesar 2	3/96	Tips
Chewy – ESC from F5	2/96	Lösung
Christoph Kolumbus	10/94	Tip
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes
Colonization	1/95	Cheat
Comanche	12/94	Cheat/Tip
Command & Conquer	12/95	Losung
Corridor 7	10/94	Cheat
Creature Shock	2/95	Cheat
Crusader No Regret	1/97	Tip
Crusader No remorse	2/96	Code
Crusader	3/96	Codes
Cyberia 2	10/96	Cheat
Das Schwarze Auge 2	12/94	Cheats
Das Schwarze Auge 2	1/95	Losg./Tip/Karten
Das Schwarze Auge 2	2/95	Losung/Karten
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Losung
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats
Der König der Löwen	11/95	Cheat
Der Patrizier	9/94	Tip
Der Planer	8/94	Tips
Der Reeder	9/95	Tips
Descent II	3/96	Cheats
Desert Strike	1/95	Codes
Desert Strike	2/95	Cheat
Destruction Derby	4/96	Tip
Devil Land	1/95	Cheats
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes
Die Sage von Nietoom	4/95	Losung
Die Sage von Nietoom	6/95	Losung
Die Siedler	8/94	Codes
Die Siedler 2	9/96	Karten
Die Siedler 2	10/96	Karten
Discworld	8/95	Lösung
Doofus	9/94	Codes
Dragon Lore	2/95	Losung
Dreamweb	11/94	Losung
Dungeon Master II	10/95	Codes
Dungeon Master II	11/95	Lösung
Dungeon Master II	12/95	Karten
Earthworm Jim	6/96	Codes
Ecstatica	1/95	Losung
Eishockey Manager	10/94	Tip
Elisabeth	9/96	Cheat
Elisabeth I	1/97	Tips
Elite 2	2/95	Tip
Fade to Black	1/96	Lösung
FIFA Int. Soccer	10/94	Tips
FIFA Int. Soccer	11/94	Tip
FIFA Int. Soccer	9/95	Tip
FIFA Soccer 96	8/96	Cheats
FX Fighter	11/95	Tips
Gabriel Knight	8/94	Tip
Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung
Grand Prix Manager	2/96	Cheat
Grand Prix 2	10/96	Tips
Grand Prix 2	11/96	Cheat
Guilty	6/95	Lösung
Hattrick	9/95	Cheat
Hattrick!	10/95	Cheats/Tip
Heimdall 2	10/94	Lösung
Hexen	1/96	Cheats
Hi-Octane	11/95	Cheats
Höhlenwelt Saga	3/95	Lösung
Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung
Hurra Deutschland!	12/94	Cheats
Inferior	8/95	Codes
Inherit the Earth	9/94	Lösung, Karten
Ishar 3	3/95	Cheat
Jack Jazzrabbit	1/95	Cheats
Jim Power	2/95	Tips
Joker CD	2/95	Tip
Jungle Strike	8/95	Codes
Jungle Strike	11/95	Codes
King's Quest 7	3/95	Lösung
Legend of Kyrandia III	2/95	Lösung
Lemmings Paintball	1/97	Codes
Lighthouse	1/97	Lösung
Little Big Adventure	3/95	Cheat/Lösung
Lollypopp	2/95	Codes
Mag!	8/96	Tips
Magic Carpet	8/95	Cheats
Magic Carpet 2	9/96	Cheats
Master of Magic	8/95	Tip
Mechwarrior 2	10/95	Tips
Metal Marines	11/95	Codes
Metaltech: Earthsiege	3/95	Tip
Might & Magic V	10/94	Tips
Missionforce Cyberstorm	11/96	Cheats
Myst	9/94	Losung
Need for Speed	1/96	Cheats
Normality	10/96	Lösung
Offensive	9/96	Codes
Oldtimer	3/95	Cheat
One Must Fall	2/95	Tips
Outpost	9/94	Tips, Cheats
Panzer General	4/95	Tips
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Pirates!	2/95	Tip
Pizza Connection	12/94	Cheat
Prisoner of Ice	9/95	Losung
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Raptor	8/94	Cheat
Rayman	1/97	Cheat
Rebel Assault II	1/96	Codes
Rebel Assault II	8/96	Cheats
Reunion	9/94	Tips
Rings of Medusa Gold	12/94	Cheat
Robinsons Requiem	11/94	Tip
Robinsons Requiem	4/95	Tips
Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Seek and Destroy	6/96	Cheats
Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Shannara	4/96	Losung
Sim City 2000	8/94	Cheat/Tip
Simon the Sorcerer II	9/95	Losung
Sim Tower	9/95	Cheat
Space Quest 6	10/95	Lösung
Stonekeep	4/96	Cheats
Superfrog	6/95	Codes/Tips
Superhero League of Hoboken	11/94	Losung
Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Talisman	3/96	Losung
Terminal Velocity	1/96	Cheats
Terminator: Future Shock	6/96	Tips
Terra Nova	8/96	Lösung
The Dig	1/96	Lösung/Karte
The Horde	12/94	Cheat
The Last Dynasty	10/95	Lösung
Theme Park	9/94	Cheat, Tip
Theme Park	1/95	Cheat
Tie Fighter	10/94	Tips/Codes
Tie Fighter	12/94	Lösung
Time Gate: Knight's Chase	6/96	Losung
Time Commando	11/96	Codes
Time Commando	1/97	Codes/Codes
Tom Long	10/94	Lösung
Torin's Passage	2/96	Lösung
Transport Tycoon	1/95	Tips
Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
Tyrian	6/96	Cheats
UFO	11/94	Cheats
Ultima VIII	8/94	Cheats/Lösung
Urban Runner	9/96	Lösung
Virtual Casino	4/95	Cheat
Virtua Fighter PC	1/97	Tips
Vollgas	9/95	Lösung
Wacky Wheels	9/95	Cheat
Warcraft	4/95	Tips
Warcraft	6/95	Cheats
Warcraft II	3/96	Lösung/Cheats
Warcraft II	4/96	Cheats
Warcraft II	9/96	Cheats
Wing Commander IV	4/96	Tip
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	6/95	Lösung
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	8/95	Lösung
Worms	1/96	Tips
Worms	6/96	Cheat
Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
X-Com: Terror from the Deep	8/95	Cheat
X-Com. Terror from the Deep	12/95	Cheats
Yo! Joe!	6/94	Cheat
Zeppelin	6/94	Tips
„Z"	11/96	Lösung

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Madden 97 gewinnt:
Walter Wunsch, Höhr-Grenzhausen
Rendezvous im Weltraum geht an:
Levent Ceylan, Berlin
Shattered Steel bekommt:
Ivo Gloss, Zehdenick

Leserumfrage

Je einmal Teamchef, Urban Runner, Earthsiege 2 oder Silent Thunder schicken wir an folgende Gewinner:
Daniel Seidel, Gladenbuch
Stefan Pack, Eibelhausen
Torsten Jakobs, Erding
Christos Fotiadis, Esslingen
Steffen Rist, Pfullingen
Roland Bufe, Hamm
Jens Körner, Schwalbach
Jürgen Prange, Bochum
Ralf Kostka, Uehlfeld
Sven Karnath, Dortmund
Tim Peters, Wittmund
Marc Richter, Wiesbaden
Gerd Lucht, Wittenberge
Norbert Olivier, Menden
Sebastian Gerum, Oberammergau
Lars Schuch, Marburg
J. Altermann, Walldorf
Christian Soldner, München
Sebastian Kahl, Moers
Alexander Handt, Göttingen
Henner Heinzelmann, Waldshut-Tiengen
Gregor Slominski, Dinslaken
Torsten Knüppel, Iserlohn
Frank Zimmermann, Berlin
Dieter Klein, Spabrücken
G. Küllgen, Wermelskirchen
Fabian Erhardt, Wildberg
Stephan Seliger, Braunschweig
Dennis Rösner, Unna
Hans Jörg Weinreich, Bochum
Lars Wedhorn, Lübeck
Markus Speidel, Stuttgart
Markus Hartnack, Wiesbaden
Manuel Bühler, Walldürn
Tim Komorowski, Rheinbreitbach
Markus Sauer, Pohlheim-Dorf-Güll
Markus Locke, Garmisch-Partenkirchen
Carsten Trede, Kiel
Frank Senft, Ribnitz-Domgarten
Kai Müller, Berlin
A. Johland, Wesel
G. Freimuth, Fürth
Sven Schmidt, Ostheim
Rudolf Quack, Hamm
Tammo Bronkhorst, Kremperheide
K. L. Eiffert, Schriesheim
Wolfgang Siewert, Leinzel
Sebastian Zemke, Garbsen
Peter Tegtmeyer, Barsinghausen
Herwig Krüger, Maierhöfen

ADVENTURES

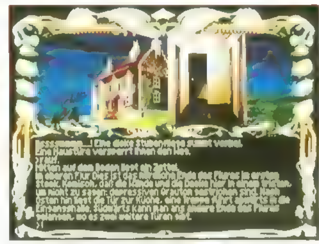
DER SIEGESZUG DER GRAFIKABENTEUER

Nach den Anfängen beschäftigt sich Teil zwei unserer großen Genre-Rückschau nun mit jener Entwicklung, die den Abenteuerspielen zwischen 1990 und 1993 ihre bis heute vorhandene Vormachtstellung am Markt einbrachte: der Übergang vom spielbaren Buch zum interaktiven Film.

DIE INITIALZÜNDUNG UND IHRE SCHATTENSEITEN

Bereits zu Beginn der 80er Jahre, als Infocom mit **Zork** das erste Adventure überhaupt veröffentlichte, arbeitete man bei Sierra (damals noch unter dem Namen „Online-Entertainment") an animierten Akteuren. Tatsächlich brachte dann **King's Quest** anno 1984 erstmals bewegte Bilder in die bis dato üblichen Textwüsten. Zusammen mit einem zunehmend vereinfachten Handling revolutionierte die kalifornische Firma mit dieser Technik das gesamte Genre – Bildschirmabenteuer sollten zukünftig ganz anders aussehen als bisher gewohnt, wenn auch nicht unbedingt immer besser.

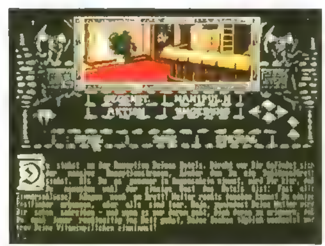
Die neue Optik mußte nämlich anfangs mit einem weit weniger komplexen Gameplay erkauft werden: Textadventures verstanden und kommentierten aufgrund ihrer inzwischen ausgereiften Parser nahezu jeden Befehl des Users und konnten so mit Handlungsrahmen in romanhafter Breite aufwarten. Ihre grafisch aufgepeppten Gegenstücke mußten hingegen mit dem Speicherplatz haushalten; die zumeist recht eingleisigen Stories waren vom Anspruch eines echten Spiel-Films noch weit entfernt. Ein weiteres, nach wie vor aktuelles Problem dieser Entwicklung verdeutlicht ein simpler Vergleich: Während ein älteres Text/Grafikadventure wie etwa **Hexuma** von Software 2000 Spielspaß für Wochen bot, können neuere Animationsabenteuer wie z.B. das 1995 bei Lucas Arts entstandene **Vollgas** meist problemlos an einem Wochenende gelöst werden. Und daß die Interaktion oft unter der Präsentation zu leiden hat, ist ebenfalls keine Erfindung des jüngeren Multimedia-Zeitalters.



Nicht schön, aber schön lang: Hexuma



Ein kurzes, aber heftiges Vergnügen: Vollgas

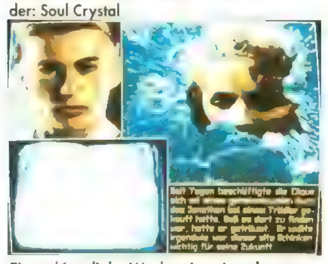


Noch keine Animationen, aber über 100 Bilder: Soul Crystal

ADVENTURES MADE IN GERMANY

Hierzulande entdeckten die Entwickler das kreative Potential von Grafikabenteuern freilich erst recht spät. So veröffentlichte die deutsche Programmiertruppe „Weltenschmiede" um Harald Evers zwischen 1990 und 1992 für Software 2000 noch drei um wenige Bilder angereicherte Textadventures (Das Stundenglas, Die Kathedrale und besagtes Hexuma), während die Computerbilder in Amerika längst das Laufen gelernt hatten. Auch Starbyte setzte 1992 mit Soul Crystal noch auf die althergebrachte Textflut, illustrierte sie aber wenigstens mit über 100 Grafiken, die in der Amiga- und ST-Version sogar direkt beklickt werden konnten.

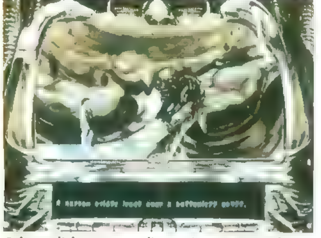
Ein erster Schritt in die richtige Richtung war dann die 1993 bei Software 2000 veröffentlichte Mixtur aus Grafik- und Textadventure namens **Jonathan**: In diesen Horrorkrimi um einen Rollstuhlfahrer hatten die Programmierer von Phoenix immerhin bereits digitalisierte und dann nachbearbeitete Fotos in SVGA eingebaut, was einen für damalige Verhältnisse sehr ungewöhnlichen Look ergab. Im gleichen Jahr realisierten Linel und wiederum Software 2000 mit der Karl May Versoftung **Der Schatz im Silbersee** übrigens eines der ersten echten Animationsadventures aus deutschen Landen – wer sich dafür interessiert, kann diesen Klassiker nebst Komplettlösung und allen Originalbeigaben übrigens zum Schnäppchenpreis im Joker Shop erwerben.



Ein multimedialer Wegbereiter: Jonathan



Es kommt Bewegung in handgemalte Bilder: Der Schatz im Silbersee



Schauerlicher Fotorealismus in nur 16 Farben: Dark Seed

CYBERDREAMS

Der Vortritt im alphabetischen Reigen der Hersteller und ihrer richtungsweisenden Produkte gebührt dieser amerikanischen Firma, die anno 1992 ihr erstes Adventure entwickelte: **Dark Seed** ist eine Schauermär nach Motiven des Schweizer Malers und „Alien"-Designers H.R. Giger. Dank der englischen Sprachausgabe mußte man für den mit Schockeffekten reich gesegneten Echtzeit-Besuch einer Parallelwelt (Handlungen im Hier und Jetzt hatten Einfluß auf das Geschehen „drüben") für damalige Verhältnisse geradezu rekordverdächtige 14 MB auf der Festplatte freischaufeln – obwohl die 3D-Räume in HiRes nur über 16 Farben verfügten. Auch heute noch Verwendung findet die hier erstmals realisierte Idee, das rechte Mausohr mit in die Steuerung einzubeziehen, um so ohne Umweg auf die benötigten Befehle zugreifen zu können.



GREMLIN

Bereits 1992 hatten die Engländer den anerkannt schlechtesten Film der Zelluloidgeschichte versoftet: **Plan 9 from Outer Space**. Die ulkige Persiflage kombinierte eine Maussteuerung mit Texteingaben sowie VGA-Locations mit Digisequenzen aus dem Filmoriginal im Intro. Zudem lag der Packung eine deutsch untertitelte Videofassung des von Fans (zurecht) kultisch verehrten SW-Streifens von Ed Wood bei



Ein überirdischer Angriff auf die Lachmuskeln: Plan 9 from Outer Space

INFOCOM/ACTIVISION

Die eigentlichen Erfinder des (Text-) Adventures sprangen erst 1992 mit Steve Meretzkys satirischem **Leather Goddesses of Phobos 2** auf den in den USA schon recht flott fahrenden Grafikzug auf. Gegen Ende 1993 folgte das Renommierprogramm **Return to Zork** – im Gegensatz zu seinen nicht oder nur spärlichst bebilderten fünf Vorgängern der Zork-Saga ein Augenschmaus reinsten Multimedia-Wassers. Zudem setzte das Spiel als eines der ersten Adventures eine Soundkarte zwingend voraus. Hierbei wurde auch der langsam in Gang kommende Wechsel weg von der Diskette und hin zur CD als Trägermedium ersichtlich, denn die parallel zur Diskversion erschienene CD-Version verfügte über erweiterte Animationen und ein schönes Intro.



Ein frühes Spätwerk des Adventure-Pioniers Steve Meretzky: Leather Goddesses of Phobos 2



Bei Return to Zork überraschte sehenswerte Grafik die Fans der klassischen Adventure-Saga

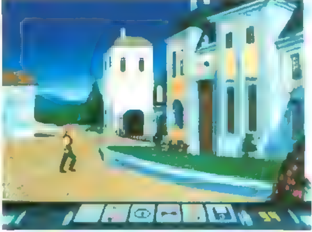
ABENTEUER NACH VORLAGE

Zwar gab es bereits in der Adventure-Steinzeit Filmumsetzungen wie z.B. das Anfang der 80er Jahre für den C-64 entstandene **The Dallas Quest**, doch salonfähig wurde dieses Subgenre erst 1989 mit **Indiana Jones and the Last Crusade** von Lucas Arts. Zu verdanken ist das wohl dem rasanten Fortschritt der Technik, die adäquate PC-Umsetzungen von Film- und Romanvorlagen seit Beginn der 90er Jahre zur Alltäglichkeit gemacht hat: Durch die Popularität der Vorlage ist der Verkaufserfolg hier oft bereits wortwörtlich vorprogrammiert.Erstaunlicherweise sind solche Adventures zumeist auch qualitativ hochstehend, während man bei Versoftungen im Actiongenre oft den Eindruck gewinnt, daß die Lizenz so teuer war, daß für das eigentliche Spiel nicht mehr genug Geld übriggeblieben ist.

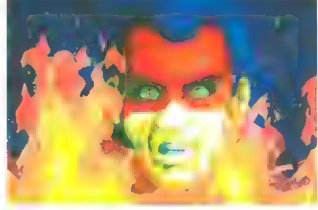


INFOGRAMES

Anno 1992 war es die französische Spieleschmiede, welche als eine der ersten auf die Idee kam, ein Adventure um Elemente aus dem Rollenspiel anzureichern. Im 3D-Abenteuer **Eternam** durchwandert man im Tag/Nacht-Wechsel mittels Maus und Hotkeys eine phänomenal schnelle und realistische Hügellandschaft. Weitere Innovationen umfaßten ein schrumpfendes Sichtfenster für langsame Rechner oder die regelbare Lautstärke für Musik und Soundeffekte. Etwas konventioneller, dafür aber sehr atmosphärisch gestrickt war dann das nach Motiven des Gruselautors H.P. Lovecraft entstandene **Shadow of the Comet**. Hier bestand die sehenswert animierte Optik teilweise aus zunächst fotografierten und dann nachbearbeiteten Häusern.



Setzte technische Maßstäbe, die noch heute Gültigkeit haben: Eternam



Schauermär lovecraft'scher Prägung: Shadow of the Comet sollte zunächst „Call of Cthulhu" heißen

INTERPLAY/ELECTRONIC ARTS

Rechtzeitig zum 25sten Jubiläum der klassischen Enterprise-Crew beamte man 1992 mit **Star Trek: 25th Anniversary** die erste Versoftung der Kultserie auf den PC-Monitor. Sehr zur Freude aller Trekkies, denen auch die neuartige Mixtur aus Kurzabenteuern und Kampfflugsequenzen im Stil von „Wing Commander" zusagte – die etwas unhandliche Maus/Iconsteuerung wurde da gerne in Kauf genommen. Im selben Jahr erschien auch **The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel**, das erst kürzlich mit dem komplett lokalisierten Teil 2 **Die tätowierte Rose** fortgesetzt wurde. Arthur Conan Doyles Meisterdetektiv ging hier wie dort bereits mit der heute allgemein üblichen Point & Klick-Steuerung zu Werke, es gab und gibt jede Menge Animationen, in einem Tagebuch automatisch protokollierte Anklicksatz-Gespräche sowie eine beklickbare Karte. Und das alles, während man hierzulande noch Bleiwüsten produzierte...



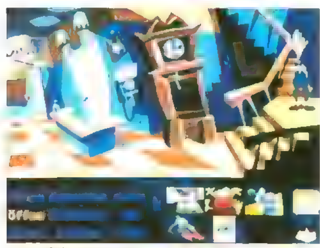
Ein Wiedersehen mit Kirk, Spock & Co. in Star Trek: 25th Anniversary



Sherlock Holmes als technischer Trendsetter

LUCAS ARTS

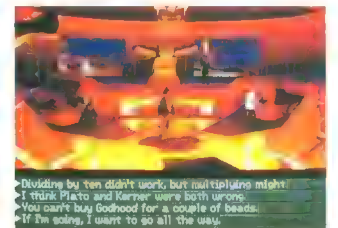
In den Jahren 1992/93 legten die Programmierer um den Starregisseur mit drei hervorragenden Sequels bereits bekannter Adventures die eigentliche Basis für ihren bis heute guten Ruf: 1992 übertraf **Le Chuck's Revenge** seinen populären Vorgänger „The Secret of Monkey Island" in Sachen Umfang, Grafik und Bedienungskomfort recht deutlich. Erstmals gab es statt der zuvor benutzten Wörter eine grafische Darstellung der im Inventar abgelegten Gegenstände sowie einen Einsteigermodus mit einfacheren Rätseln. Auch das mit drei Lösungswegen aufwartende **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** vermochte den vorangegangenen Erfolg von „Indiana Jones and the Last Crusade" zu wiederholen – trotz fehlender Filmvorlage. 1993 schließlich sorgte der „Maniac Mansion"-Nachfolger **Day of the Tentacle** mit seinen sehr groß gezeichneten Charakteren für Begeisterung. Mehr noch mit seiner genial einfachen, weil mit neun Befehlen auskommenden Mausbedienung und der durchgehend deutschen Sprachausgabe.



Day of the Tentacle vereinte Bedienungskomfort mit Komplexität



Zählt nach wie vor zu den erfolgreichsten Adventures überhaupt: Monkey Island 2



Köstliche Dialoge und herrliche Animationen in Indy IV







LEGEND

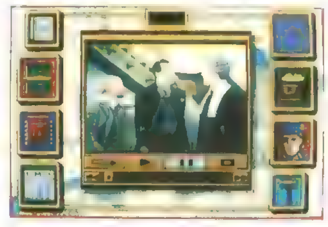
Noch ehe der geniale Steve Meretzky zu seinem wiederbelebten Stammhaus Infocom zurückkehrte, produzierte er bereits 1991 das rundum zauberhafte Abenteuer **Spellcasting 101** für Legend. Zwei Fortsetzungen sollten folgen, so populär wurde der hiermit ersonnene Typus eines neuen (Anti-) Helden: Der magische Student Earnie Eaglebreak diente als Vorbild für Spiele wie **Simon the Sorcerer** oder auch **Discworld**. Mit der letzten Folge von 1993 schon wieder etwas veraltet war dagegen die Mischsteuerung aus Text- und Grafikadventures, bei der man die Befehle aus ständig aktualisierten Scrollisten Wort für Wort zusammenklickte. Und den „Naughty-Modus" für Erwachsene hatte Steve offenbar von Al Lowes „Larry" abgekupfert.

Spellcasting 301: Spring Break war eines der ersten Adventures in SVGA-Grafik



MINDSCAPE

Mindscape hatte Ende der 80er Jahre für „Deja Vu" erstmals eine durchgehende Maussteuerung realisiert und sorgte 1993 für eine weitere Pionierleistung: **Sherlock Holmes Consulting Detective** war das wohl erste Multimedia-Adventure neuzeitlicher Prägung! In der Praxis saß man zwar zumeist ohne Eingriffsmöglichkeit vor den SVGA-Videos mit englischer Sprachausgabe, dies aber zumindest staunend. In derselben Tradition war in der Folge **Dracula Unleashed** gestaltet. Mehr zum Phänomen des (mehr oder weniger) interaktiven Spiel-Films dann im dritten und abschließenden Teil dieses Specials.



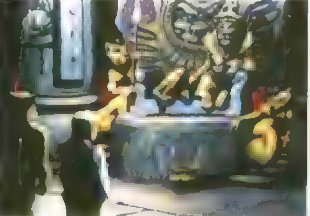
Sherlock Holmes war seiner Zeit stets voraus...



SIERRA

Den Kaliforniern um das Ehepaar Ken und Roberta Williams gelang bereits 1991 ein steuerungstechnischer Durchbruch: Das Gag-Adventure **Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers** konnte erstmals im Genre mit einer standardisierten Iconleiste aufwarten. **Space Quest V: The Next Mutation** überließ man im folgenden Jahr zwar der hauseigenen Tochter Dynamix, doch mit dem in Eigenregie erstellten **Quest for Glory 3** waren weitere Innovationen fällig. So konnte man den Helden aus dem Vorgänger in die Mischung aus Rollenspiel und Adventure importieren, es gab eine Autosave-Option und eine zusätzliche Unterleiste mit Spezialbefehlen. Unterdessen wartete **Larry 5: Passionate Patty does a little Undercover Work** mit einem revolutionären Parallelkonzept auf, das es dem Spieler erlaubte, abwechselnd den Schürzenjäger oder dessen Freundin durch VGA-Umgebungen zu steuern. Ob die Lucas-Artisten wohl bei diesem Serientäter ein wenig für ihren Zweit-Indy abgeguckt haben?

Richtungsweisend für das gesamte Genre: die Iconleiste von Space Quest IV



Quest for Glory 3: Eine Autosave-Option nahm dem Abenteurertod erstmals den Schrecken



Richtungsweisend (nicht nur) für Lucas Arts: Larry 5



VIRGIN

Unter den Fittichen der englischen Jungfrauen entwickelte Revolution Software 1992 ein neues 3D-Grafiksystem namens „Virtual Theatre". In dem Fantasyabenteuer **Lure of the Temptress** kam es erstmals zum Einsatz, flankiert von einer Iconsteuerung, bei der jeweils nur die gerade anwendbaren Befehle aktivierbar waren. Nur am Rande sei das im selben Jahr bei Westwood entstandene **Dune** nach dem SF-Roman von Frank Herbert bzw. dessen Verfilmung von David Lynch erwähnt, war es doch mehr Strategiespiel denn Adventure. Ebenfalls für Virgin fertigten die zuvor für SSI tätigen Westwälder („Eye of the Beholder") das wunderhübsche Grafikadventure **The Legend of Kyrandia** an, dem später noch zwei Fortsetzungen folgen sollten. (md)



Nicht innovativ, aber ausgereift: Westwoods Legend of Kyrandia



Die Entwicklerengine „Virtual Theatre" ermöglichte Virgin mit Lure of the Temptress den Anschluß an Sierra und Lucas Arts



KLEINANZEIGEN



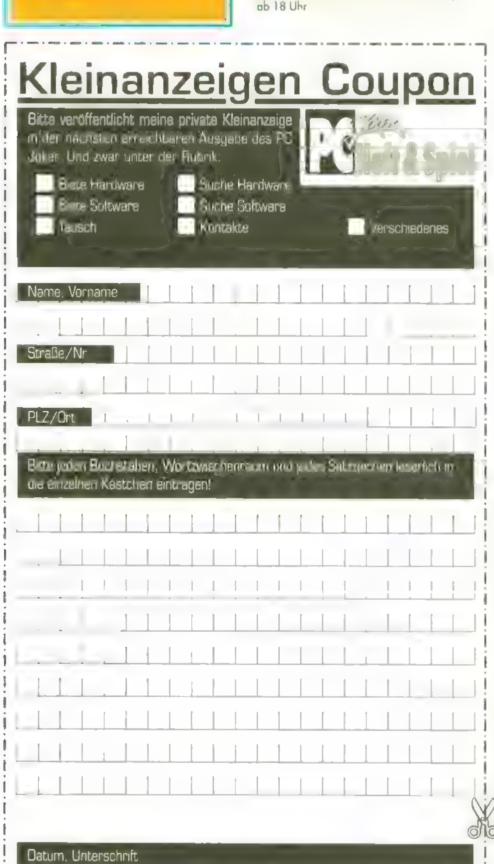
kostet

Deine private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!



Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- Biete Hardware
- Suche Hardware
- Biete Software
- Suche Software
- Tausch
- Kontakte
- Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

BIETE HARDWARE

4-fach CD-ROM + Die Siedler 2 zu verkaufen! VB 175,- DM. Tel.: 02822/2456 ab 15.00 Uhr

Verkaufe CD32 mit SX32, 2 Laufwerken, 2 Joypads, Maus, Monitor, 4 MB RAM, 120 W Soundboxen, Amiga 500, Kick 1.3 u. 2.1, 31 CD's, 26 Orig. Disks, 100 % OK, neu ca. 6000,-, VB 1700,- DM. Tel. 030/3352975

Komplett 486DX 8 MB, HD 650 MB, 2 x CD-ROM, Nec Multisync Mon., SB, Tseng ET4000 1 MB, Drucker Panasonic 24 Nadel, Fax Modem 14.4 Gravis Ana Pro, Logi-Maus, FP 1500 DM. Tel. 05608/2624

486DX/100, 16 MB RAM, 850 MB Festplatte, 1 MB Grafik, CD-ROM 4fach, 16bit Sound, 14" Monitor, Drucker Star LC-240, 14 400 ext. Modem, Win 95, div. Spiele, VB 1.999,- DM. Tel./Fax 036845/50335

Verk. Pentium PC mit Monitor, 5 Spiele, CD-ROM, 2 Boxen, DOS + Win, 1 MB Soundkarte + Drucker. VHB: 1700 DM. Tel. 03947/65032, Pallasch Mario, ab 15 Uhr

Verk. 15" SVGA Monitor Targa 300,-. T. Blodau, Ober'm Illerfeld 6, 87437 Kempten

A1200, 2 MB-RAM m. Benutzer-Handbüchern z.B. Workbench 3.0, Maus, Joystick u. Orig. Spiele, VB 450 DM und älterer C64 inkl. Zubehör 50 DM. Tel.: 02381/34455, only Mo ab 18 Uhr

BIETE SOFTWARE

WAHNSINN! Verkaufe für je DM 5,-: Circus Attractions, Khalaan, Rock'n Roll, Xenomorph und für je DM 10,-: Freddy Pharkas, Gabriel Knight 1, M-1 Tank Platoon, Perfect Pinball, Police Quest 1, Quest of Glory 1, Strike Squad, The Incredible Machine 1, Traders, Transarctica, Trivial Pursuit, Wolfpack und viele andere. Tausche und kaufe auch. Tel/Fax 0711/7970295 ab 21 Uhr

350 Level für Warcraft 2 + 100 Level für C&C + 70 Level für Descent 1/2 + 20 Cities für Sim 2000 zusammen auf 1 CD nur 25 DM, CivNet CD 29 DM, D/Generation nur 18 DM. VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel. 09628/8459

Biete auf CD-ROM: Conqueror A.D. 1086 35,-, Siedler II 40,-, Crusade 15,-, Battle Isle II 15,-, 1869 15,-. Tausche auch gegen Civilization II. Tel. 089/8915397

Dark Forces 25 DM, FIFA Soccer 96 35 DM, TFX Fighter 20 DM, Whales Voyage 1+2 je 10 DM, Orion Conspiracy 10 DM, Rebel Assault 10 DM, Goblins 2 10 DM, Burntime 10 DM. Tel. 034298/67555

Verkaufe Slipstream 5000 und Wing Commander Armada für je 20,-. Tel. 09146/1391 ab 14 Uhr! (Alles Originale!)

Z 55,-, Fugger 2, Caesar 2, PGA 96, NHL Hockey 40,-, Der Patrizier 25,-, Bioforge 18,-, Master of Magic 20,-, Naval Battles 4 20, Disk BMH 20,-, Syndicate 20,-, Software M 15,-. Tel. 0450375423

Verkaufe Software auf CD ROM z.B. Terra Nova 45 DM, Ardennen 1944 40 DM, Rise and Rule of Anc. Empires 45 DM, Crusader II No Regret 40 DM. Tel. 06142/33176 (Bitte erst nach 17 Uhr)

Verk. Software auf CD ROM: NBA Live '96 30 DM, Quest for Glory Coll. (Teil 1-4) 30 DM, Strike Commander + Höhlenwelt Saga 20 DM. ACHTUNG für Sammler: Willy Beamish (5,25 Disk) Preis VB. Tel. 0391/6210788

Space Q. 1 (VGA), Star Trek 2, Dream Web je 10 DM, C. u. C. Aus. 15 DM, Shivers 25 DM, Burn Cycle 30 DM, Urban R. 35 DM, Z 40 DM, Kinderprog. Froschkönig, Rotkäppchen je 5 DM, Kiyeko, Die Schlümpfe je 35 DM. Tel. 035842/27375

Verkaufe Software PC: Top Gun, Die Siedler 2, Rebel Assault 2, Sim Tower, Worms, Time Commando, Prisoner of Ice, Magic Carpet Plus, Under a killing moon, Sensible World of Soccer, Ran Soccer, Mechwarrior II, Mag, Earthworm Jim, Dark Forces, BMH u.v.a. je 45,- DM. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried schriftlich oder kostenlos per Fax unter Tel./Fax 08374/9532 anfordern

Spiele je 5 DM + Verpackung u. Handb. BMH, Rüsselsheim, Der Patrizier, Eishockey Manager, LMSS, Hattrick (Ika), Olympic Games 25,-, Wiso-Compact 1-3 je 5,-, D-Fox 10,-, Wiso div. Progr. zw. 5 - 15,-, DB div. je 5 - 20,-. Tel. 0261/81016

CD-ROM: Bundesliga Manager 97 50,-, Fußball Total 20,-, wipE'out 20,-, Magic Carpet 1 30,-, Anstoß 20,-. Alle Spiele mit Anleitung. Tel. 0621/775118, nach Sebastian fragen

Warcraft 2 + Expansion 60,-, Siedler 2 45,-, Bleifuß 1 35,-, Tilt 20,-, Cyberia 2 35,-, Rebel Assault 1+2 50,-, Pro Pinball The Web 30,-, Megapack 3 30,-, Jagged Alliance 25,-. Tel. 09353/6334 ab 18 Uhr

Verkaufe Software auf PC. Das Rätsel des Master Lu, F1 Manager, Command & Conquer, Z, Warcraft II, Eurofighter 2000, NHL 96, NBA 96, Fifa 96, Megarace 2, Zork Nemesis, Crusader - No Regret, Normality, Bad Mojo, Civ II, Conqueror AD 1086, Elisabeth 1, Destruction Derby 2, Tunnel B1 und viele andere je 50,-. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried schriftlich oder kostenlos per Fax unter Tel./Fax 08374/9532 anfordern

Verkaufe Sim City 2000, GS 2000, TFX, F15 III, BMH, Teamchef, F1 GP, Desert + Jungle Strike, Indycar Ral., Battle Isle 2 und 3, Silent Service 2, Game-Card. Suche Airbus A-320 f. PC. Tel. 08141/30118

Verkaufe PC-Spiele auf CD-ROM: Battle Isle 2, The Dig (engl.), EF 2000, Albion. Auf 3,5": Alien Legacy (d.A.). Preis nach Vereinbarung. Tel. 09131/601189

Verk. per Nachnahme Ran Trainer 2, Olympic Games, Capitalism je 15 DM. TV-Karrieren, Nascar Racing je 10 DM. Rebel Assault II für 20 DM. Sim City 2000 für 30 DM oder alle zusammen für 100 DM. Tel.: 0177/2131530

CD-ROM: Shannara 40 DM, Discworld 40 DM, Riddle of Master Lu 45 DM, ADI-Junior 6-7 J. 40 DM, Grand Prix Man. 30 DM, Inferno 15 DM. Tel.: 05608/2624

Verk. auf CD Kyrandia 3 15,-, Der Seelenturm 20,-, LBA 30,-, Monkey Island 2 20,-, Magic Carpet 20,-, NBA Jam T.E. 30,-, Kings Quest VII 30,-, Lost Eden 20,-. Tel.: 04361/1238

SUCHE SOFTWARE

Suche Joe & Mag + Clown O' Mania. Zahle gut! Einfach mal anrufen und nach Nico fragen. Tel.: 04626/9198

Suche CD-ROM Spiele für PC. Schickt Eure Listen an Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel./Fax 08374/9532. Suche insbesondere neuere Spiele wie Baphomets Fluch, Fable, Bundesliga Manager 97, Grand Prix 2, Command & Conquer 2, Discworld 2, Phantasmagoria 1 + 2, Urban Runner, Schleichfahrt, Tomb Raider, Toonstruck, Diablo, Down in the Dumps, Bug, Larry 7, Privateer 2 und viele andere.

Suche Elite 2 und Elite 3 als (möglichst) dt. CD-ROM Versionen. Zahle 50,- je Spiel. Tel.: 06282/96027

TAUSCHE SOFTWARE

Biete BM 97, Der Produzent, Mag, Hollywood Pictures, F1 Manager, Modem 14400. Suche die Pandora Akte, Caesar 2, Phantasmagoria, Spy-Craft, Baphomets Fluch, Golden Gate Killer 06471/41838 ab 18 Uhr

Biete: Space Marines, DN, EF 2000, Fatto Black, CC, Comanche u. Werew., Return Fire, Term. Futur Shock, WC 3, Aces of the Deep, Strike Commander, Fury 3, Jagged Alliance. Suche: Rebel Assault 2, Civi 2, Bing u.a. Tel. 0387770736

VERSCHIEDENES

Wir suchen für professionelle Spiele Programmierer, Grafiker, Musiker und Storywriter. Demos an XANTI, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück oder Mailbox 0541-17664

666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 4, Maniac 2, Dreamweb (nur Vorauskasse). T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Wir suchen für professionelle Spiele Programmierer, Grafiker, Musiker und Storywriter. Demos an XANTI, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück oder Mailbox 0541-17664

Lösungsbücher: Sierra Online Buch I, Game Power I, Adventure Buch I je 10 DM. PC Joker 96 je 2 DM, PC Action 2,3,4,5,6,8,11/96 je 2 DM, PC-Games 4,9,11/95, 10/96 je 2 DM, PC-Spiel Sp. 2/96, alle mit CD-ROM. Tel.: 035842/27375

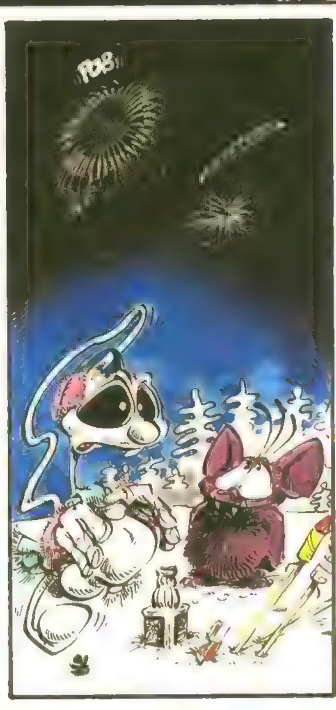
666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 4, Maniac 2, Dreamweb (nur Vorauskasse). T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

WOW! Das gibt's doch nicht! 5 Lösungen für 20 DM oder 10 für 30 DM! Das gibt es nur bei Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen. Sonstige Preisliste gegen Rückporto, 0201/222875

Science Fiction Modelle zu verkaufen, riesige Auswahl. Liste und Infos bei Ingo Siemon, Kennwort: PC Joker, Kettelerstr. 25, 48147 Münster, 0251/297584

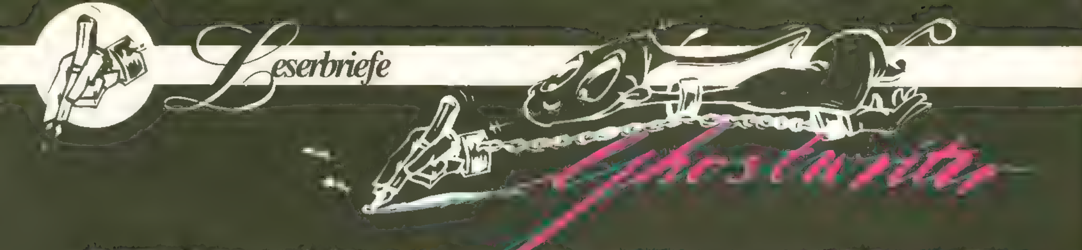

GHOST-ACTIVITIES
RISP


PÖB
PRAT
SCHAUT JA GANZ NETT AUS, ABER — WOZU SOLL DAS GUT SEIN?
ALTER BRAUCH, DAS, MANN! ZUM VERTREIBEN DER BÖSEN GEISTER UND SO...


POB


BAB
ABER ...ABER WIESO SCHIESST MAN DANN SENKRECHT NACH OBEN ...


... UND NICHT GLEICH WAAGERECHT DA RÜBER?
IST DOCH VIEL EFFEKTIVER!
FFISSCH
WUMMCH
EY! HAT MAN HIER NICHT MAL MEHR IN PENSION SEINE RUHE ...!?
AUA! VOLL AUFS ALTENTEIL....



Erste Reaktionen auf die neue Heftgestaltung, viel Lob, ein wenig Tadel, jede Menge Anregungen, Meinungen, Fragen und Antworten – das ist der Stoff, aus dem die aktuellen Leserbriefseiten sind. Willkommen zum neuen Ghostwriter!

SCHÖNE BESCHERUNG

Die Weihnachtsüberraschung ist Euch gelungen: Ich finde die Idee super, alle Hefte zu einem einzigen zu vereinen und für den Preis sogar noch ein Spiel dazuzulegen! Aber wenn Ihr nun schon so viele Seiten mehr zur Verfügung habt, warum nehmt Ihr eigentlich den Stromausfall raus? Ich bin doch sicher nicht der einzige, der die Brettspieltests vermißt?! Dafür ist der neue Internet-Teil wirklich spitze. Wann kommt Eure eigene Homepage und das damit verbundene Online-Magazin? Und wißt Ihr vielleicht, wie lange die Betatestphase bei Origin Online läuft? Bis wann kann man sich dafür noch anmelden?

Zu guter Letzt noch mein Statement zum Thema der indizierten Spiele: Es ist doch völlig klar, daß Ihr Euch an die Gesetze halten müßt und somit keine indizierten Programme testet (oder solche, die es werden könnten). Ich glaube, daß es falsch ist, Euch dafür verantwortlich zu machen. Warum wenden sich die Leser nicht direkt an die BPS und erklären den Leuten dort, wie sinnlos solche Formen der Zensur sind? Ganz abgesehen davon, daß die überwiegend betroffenen Ballerdungeons mittlerweile doch ohnehin total ausgelutscht sind.

urteilt Stefan Langer aus dem Internet.

Die Welt ist nicht nur voller Überraschungen, sondern auch ungerecht: Klar würde der eine oder andere die Testbretter vor dem Kopf vermissen. Doch ist ja noch nicht aller Strategie- und Rollenspiele Abend, denn die endgültige Auswahl der Rubriken im Heft obliegt natürlich allein den Lesern. Warten wir also mal ab, was die (derzeit vorgenommene) Auswertung der Lesererhebung aus der letzten Ausgabe ans Licht bringt. Der Heftumfang indessen ist ab sofort variabel und vom aktuellen Softwareangebot abhängig. Und unsere Homepage existiert bereits, wenn auch noch nicht in ganz endgültiger Form. Einfach mal unter der Adresse ***http://www.cinetic.de/joker*** *nachsurfen. Auch zu „Ultima Online" läuft unseres Wissens die Betatestphase noch, allerdings arbeitet Origin dabei ausschließlich mit altgedienten Betatestern zusammen. Last not least halten auch wir Diskussionsversuche direkt mit der BPS für sinnvoll (zumindest ist Bonn die richtige Adresse für Systemkritik, nicht eine Münchener Fachredaktion), bezweifeln aber die praktischen Erfolgsaussichten.*

WEIHNACHTSWUNDER

1) Jetzt habt Ihr's also geschafft! Anläßlich Eures sogenannten Weihnachtswunders schreibe ich doch endlich mal, denn bisher ist es immer an der Faulheit gescheitert. Das neue Heft war aber wirklich 'ne Überraschung: „Battle Isle 2" auf dem Titel, genial! Und dann der Preis!!! Da stellt sich natürlich die Frage, wie Ihr das finanzieren wollt. Aber das soll ja nicht mein Problem sein – solange das Heft nicht darunter leidet!
2) Womit ich gleich beim nächsten Thema wäre: Eine traurige Nachricht, daß es den „Amiga Joker" nicht mehr gibt. Ich hatte ihn bis vor kurzem abonniert und wollte das Abo auch wieder erneuern, sobald sich meine finanzielle Lage und die des Amigas gebessert haben. Aber das gehört ja nun wohl ins Reich der Illusionen. Möge unsere „Freundin" in Frieden ruhen...
3) Wieso zur Hölle werde ich jetzt eigentlich mit „Sie" angesprochen? Womit habe ich das verdient? Man kommt sich plötzlich so alt vor!
4) Die Vollversion auf der Begleit-CD finde ich spitze! Allerdings wäre es schön, wenn trotzdem hin und wieder noch so nette Dinge wie Virenscanner u.Ä. dabeiwären.
5) Den Stromausfall solltet Ihr auf jeden Fall wieder einführen. Obwohl Ihr Euch in den letzten Monaten etwas in Rollenspiele und Trading Cards verbissen habt, empfand ich die beiden Seiten immer als willkommene Abwechslung. Und der Familie haben sie schon so manches gute Brettspiel eingebracht!
6) Die verbesserte Papierqualität ist mir eigentlich ziemlich egal. Man konnte vorher alles gut lesen und kann es immer noch
7) Was soll nun das Erscheinungsdatum Anfang des Vormonats? Wird die Februarausgabe des nächsten Jahres etwa schon im November erscheinen?
8) Den Online-Guide müßt Ihr unbedingt beibehalten! Auch die Bewertungen dort gehen voll in Ordnung.
9) Das Cover gefällt mir nicht mehr – sieht jetzt aus wie überall.
10) Macht weiter so!

empfiehlt uns Conny Krappatsch aus Leipzig via Internet

1) Keine Sorge, laut Michael darf die Heftqualität kein bißchen leiden! Für uns gilt das leider weniger, die Finanzierung erfolgt also teilweise über die altbewährte Sklavenhaltung.
2) Amen! Anstelle von Kranzspenden bitten wir im Sinne der Erblasserin um ein PC JOKER Abo.
3) Kein Problem: Du Du Du DU DU DUUUUUU! Na, fühlst Du Dich schon um zehn bis zwanzig Minuten jünger?
4) Darüber läßt sich reden. Aber bereits jetzt packen wir auf die Begleit-CD stets ein, zwei Bonusprogis.
5) Tee trinken und Lesererhebung abwarten. Ergebnisse im nächsten Heft. Schlürf.
6) Lesen schon, aber betrachten? Die neue Papierqualität ermöglicht den Druck in einem weitaus feineren Raster, was deutlich schärfere Abbildungen zur Folge hat.
7) Mal unter uns Pfarrerstöchtern: Im Grunde sind diese wahnsinnig frühen Erscheinungstermine tatsächlich ein bißchen albern. Andererseits zwingt uns der Konkurrenzkampf zur Teilnahme an dieser „Nummernrevue"
8) Machen wir doch glatt!
9) Und wie gefällt Dir unser aktuelles Cover? Na, hä?!
10) Ist gebongt!

WUNDERBARE VORSCHLÄGE

Der neue Joker wurde von mir auch wegen des „Weihnachtswunders" mit Spannung erwartet. Zunächst habe ich dann breit gegrinst, als ich bei der Briefkastenentnahme die CD erblickte. Aber was mußte ich dann lesen? Ihr habt drei andere Magazine eingestellt?! Das fand ich schon kraß. Trotzdem würde ich Euch noch einige Änderungen empfehlen:
1) Die Anrede mit „Du" war schon charmanter und persönlicher.
2) Ich will den Stromausfall wiederhaben!
3) Ihr solltet nicht so viele Tests bringen, die mehr als zwei Seiten haben. Gab's doch vorher auch nicht
4) Eine halbe Seite dagegen wäre das Minimum, das man auch einem schlechteren Programm lassen sollte.
5) Das Joker-Imperium war ei-



gentlich auch 'ne gute Idee.
6) Die Meinungskästchen sind okay, auch wenn sie denen der Konkurrenz sehr ähneln.
Kurz und gut: Ihr habt Euch angeglichen. Dabei hattet Ihr doch einen Charme versprüht, über den andere nicht verfügten – und wecktet Sympathie, weil Ihr einfach etwas anders wart. Wo wurden schon Brett- bzw. Pen & Paper-Rollenspiele getestet oder Postspiele gespielt? Wer hatte einen solchen Schreibstil (na, wenigstens den habt Ihr behalten)? Leider bin ich also etwas enttäuscht von Euch und bleibe nur deswegen Abonnent, weil der Stil immer noch toll ist und ich ohnehin keine Alternative wüßte. Tja, und das Spiel auf der CD ist natürlich auch nicht schlecht. Aber vielleicht könntet Ihr doch wieder ein bißchen „unseriöser" werden?
hofft David Krieger aus dem Internet.

1) Du, das mit der persönlichen Anrede ist echt kein Problem, Du.
2) Nun gebt es schon zu: Das ist eine abgekartete Kampagne! Oder sollten wir den Strom tatsächlich zu früh angeschaltet haben?
3) Tja, und früher gab's auch keine Computerspiele, die mehr als 2 MB hatten. Und ganz früher gab's noch nicht mal Computer...
4) Immer schön flexibel bleiben, sagte die Streckbank zur Wirbelsäule.
5) Nieder mit dem Imperialismus!
6) Ah, endlich sowas Ähnliches wie ein kleines Lob. Dann verrate ich Dir auch ein kleines Geheimnis: Zuviel Seriosität hat uns in der Tat noch niemand vorgeworfen – Gratulation!

EIN OPFER FÜR KALI

Ich finde das neue Konzept des PC Jokers gut, zumindest solange Ihr es durchhaltet, ein Vollpreisspiel mit auszuliefern – selbst wenn „Battle Isle 2" nicht so ganz mein Geschmack war. Außerdem gefällt mir, daß endlich das Blackout und ähnliche Rubriken aus dem Heft verschwunden sind, denn sowas gehört einfach nicht in eine Computerzeitschrift. Noch ein Vorschlag: Ich sehe ja ein, daß sich hier in Deutschland niemand für den amerikanischen Onlinespiele-Server TEN interessiert, weil er absolut überteuert ist und hierzulande nicht mal eine Filiale anbietet. Aber wie wäre es mal mit einem Test von KALI? Ich bin jedenfalls begeistert! Und die Telekom ist's von meiner Rechnung...
gesteht Michael Meier aus dem Internet.

Wir halten locker durch: Für geschmacklich Unentschlossene wie Dich gab es diesmal ja gleich drei Games aus unterschiedlichen Genres – und, schonmal auf die Vorschauseite gelinst? Aber es kommt sogar noch besser, denn demnächst ist auch eine TEN-Vorstellung geplant. Und in dem Zusammenhang sollte uns ein Blick auf KALI ebenfalls nicht schwerfallen.

IM SIEBTEN HIMMEL

1) Also, gegen Euren neuen Preis kann nicht mal ich meckern. Besser noch, daß es jetzt auch Vollversionen von Spielen gibt! Klasse!
2) Brigitta (mir noch vom Amiga Joker bekannt) schreibt wieder: Wonderbra!
3) Das Postspiel scheint wohl beendet – offenbar haben wir PCler plötzlich und unerwartet schnell gewonnen. Hehehe.
4) Die Amiganer müssen sich nun wohl auch einen PC kaufen. Sehe ich zwar mit einem weinenden Auge, aber schließlich gibt es für das eine System Software genug, für das andere aber nicht. Da sollte man dann nicht so sein.
5) Vor längerer Zeit habe ich ein nunmehr indiziertes Spiel gekauft. Mache ich mich da nun etwa strafbar?
grübelt Lorenz Goldnagl aus dem Internet.



1) Wenn die Meckerei nur ein Ende hat, haben sich alle Mühen gelohnt...
2) Wonderbra? Nö, alles Natur!
3) Schadenfreude ist halt doch das Größte, gell?
4) Du bist wirklich die Güte in Person. Einst wird der Name Lorenz Goldnagl in einem Atemzug mit Mutter Theresa genannt werden!
5) Wenn ein Spiel nur indiziert, aber nicht beschlagnahmt ist, macht man sich durch den bloßen Besitz (also ohne daß man es einem anderen zugänglich macht) noch nicht strafbar.

BUNDI IM ABSEITS

Mir geht es hier um den „Bundesliga Manager 97", das neue Programm von Software 2000. Meine Erwartungen schlugen bald in eine böse Enttäuschung um, bereits das Installationsmenü versetzte mir den ersten Schock: Die niedrigste Installationsstufe benötigt 60 MB, und man kann noch nicht einmal die Spielerbilder ändern – welche ohnehin unnötig, weil nicht original, sind. Aber das Schlimmste kam erst noch, denn das Programm verweigerte mir die Möglichkeit, den untersten Schwierigkeitsgrad anzuwählen; statt der versprochenen 50 Millionen DM Startkapital gab es bloß 5 Millionen. Und wie ich fast schon vermutet hatte, war tatsächlich nicht Stufe 1 eingestellt, sondern Stufe 2. Zuerst dachte ich, daß vielleicht mal wieder mein Win 95 an der Misere schuld sein könnte. Ich wechselte also in den DOS-Modus, doch das war eine völlige Fehlanzeige: „Starte Set-Sound, um einen Soundtreiber auszuwählen!" hieß hier die Fehlermeldung. Unnötig zu erwähnen, daß ich das längst getan hatte. Selbst die von Software 2000 vorgeschlagenen Kommandozeilen-Parameter haben es mir bis heute nicht ermöglicht, das Programm im DOS-Modus zu starten. Mich würde nun insbesondere interessieren, wie man das Game im „Babylevel" spielt! fragt sich verärgert Jörn Zimmer aus Hammah

Wie es im Moment aussieht, dürfte Win 95 ausnahmsweise völlig unschuldig sein. Ansonsten wollen wir die Schuldfrage an dieser Stelle aber unerörtert lassen und uns auf die Feststellung beschränken, daß Software 2000 hier eines der fehlerhaftesten Programme auf den Markt geworfen hat, die uns je untergekommen sind. Was Du in Deiner jetzigen Situation brauchst, sind die mittlerweile veröffentlichten Patches bzw. Updates. Der einfachste Weg führt dabei über die Internet-Adresse ***http://www.software2000.de****, wo die aktuelle Version zum Herunterladen bereitsteht. Nicht-Surfern bleibt immer noch die herkömmliche Alternative: Registrierungskarte abschicken und dabei gleich den neuesten Patch verlangen.*

SOFTWARE 2000 VERLIERT MIT 0:13

Ich habe mir einmal die Mühe gemacht, die Bugs aufzuschreiben, die mir beim „Bundesliga Manager '97" aufgefallen sind:
1) Das Programm ist weder unter DOS noch unter Win 95 absturzsicher.
2) Trotz abgeschalteter Automatik läßt das Programm keine Änderung der Teamaufstellung zu: Sobald man den Menüpunkt verläßt und ihn dann wieder anwählt, muß man feststellen, daß der Computer die alte Aufstellung reaktiviert hat
3) In den 3D-Szenen segelt der Ball des öfteren am Torwart vorbei ins Netz, das Tor wird dennoch nicht gezählt.
4) Zwei Mannschaften mit denselben Trikots machen wenig Sinn (geschehen bei FC Remscheid – Calta Vigo).
5) Schön, daß man Jugendspieler direkt ins Team holen kann – daß die dann aber Spielstärken von 98 oder gar 99 aufweisen (und das ohne eine einzige hier investierte Mark), ist schon wunderlich
6) Verwunderung kam auch bei der folgenden Frage auf: „Ihr Konto weist großes Plus aus. Wollen Sie minus 2.100.109.052 DM auf Ihr Sparbuch einzahlen?"
7) Der Sinn der Funktion „Daten B" bei den Ligaspielen ist mir völlig schleierhaft.
8) Bei einem Jahr Spieldauer ist man automatisch für den UEFA-Cup qualifiziert. Seltsamerweise kam aber als erste Begegnung ein Duell im UI-Cup.
9) Im Menüpunkt Automatik kann man sowohl „Training" als auch „Raumdeckung" einstellen. Die Icons sind aber vertauscht und passen zum jeweils anderen Punkt.
10) Dann die Fragen zum Spiel! Der Text liest sich z.B. so: „Konnte Jovanovic die von Ihnen gewünschte Leistung bringen?" Aus dem Lautsprecher tönt es aber: „Konnte Wolfgang de Beer die von Ihnen gewünschte Leistung bringen?" Passiert übrigens auch mit anderen Spielern.
11) Die Fähigkeiten in den technischen Disziplinen wie Zweikampf oder Eckball sollen laut Anleitung durch „große rote Punkte" bzw. „kleine grüne Punkte" gekennzeichnet sein. Tatsächlich hat man aber rote, grüne, orangefarbene und gelbe Kästchen vor sich. Was soll das nun darstellen?
12) Dann die mehr als dürftige Installationsanleitung: Bei EA Sports wird allein dafür ein Extra-Handbuch beigelegt!
13) Und der größte Hammer: Wer so viele Fehler verzapft und letztendlich kein Computerspiel, sondern einen einzigen großen Bug herausbringt, der sollte sich nicht hinter einer kostenpflichtigen 0190-Hotline verstecken!
wütet Rüdiger Bölcke aus Glinde.

Ein Kommentar zu dieser Liste erübrigt sich. Was es an Abhilfen (Patches via Internet bzw. Registrierungsanforderung) gibt, steht in unserer Antwort auf den vorangegangenen Brief von Jörn Zimmer

DER KLEINE UNTERSCHIED

Im letzten Heft unterliegt Euer Ghost einem Irrtum, wenn er schreibt, daß der Privatbesitz beschlagnahmter Spiele verboten sei. Dies zeigt, wie groß der Wissensbedarf zum Thema Indizierungen und Beschlagnahmungen tatsächlich ist, und wie traurig wenig die verantwortlichen Stellen dagegen unternehmen. Mit der Beschlagnahme eines Spiels ist dessen Verbreitung in Deutschland generell verboten; gegen den reinen Privatbesitz hingegen ist nichts einzuwenden. Bei Kinderpornographie dagegen ist in der Tat bereits der Privatbesitz strafbar. Demnach gibt es einen rechtlichen Unterschied zwischen Spielen wie *Fuchsenstein 3D* und Kinderpornographie (nachzulesen im StGB, Paragraph 184). Dementsprechend hat mir die BPS auch mitgeteilt, daß „der Besitz von beschlagnahmten Medien nicht verboten ist. Allerdings sind die in den Paragraphen 131 und 184 etc. StGB genannten Kriterien zu beachten."
offenbart uns René Meyer aus Leipzig.

Zunächst einmal sind wir recht froh zu hören, daß der Gesetzgeber eben doch noch einen Unterschied zwischen mehr oder minder gewalttätigen Computerspielen und einer so abstoßenden Sache wie Kinderpornographie macht. Doch so faszinierend all diese Rechtsfragen auch sind, man sollte dabei die praktische Seite nicht ganz aus den Augen verlieren: Wenn nämlich die Freunde und Helfer auf einmal in Sondereinsatzkommandostärke vor der Tür stehen und ein paar Stunden später triumphierend mit irgendwelchen bösen Bytes wieder abziehen, ist es völlig egal, wenn man Jahre später vor Gericht erfährt, daß die Jungs damals vielleicht ein bißchen übertrieben haben...

MANCHE SIND EIN BISSCHEN GLEICHER

Ich verfolge diese Diskussion über Spiele-Indizierungen nun schon seit Monaten und finde es ziemlich lachhaft, daß sich die Leute so darüber aufregen. Man hat doch sowieso immer die Möglichkeit, Spiele zu kaufen, bevor sie indiziert werden. Und ich denke, es sollte wirklich der jeweiligen Redaktion überlassen bleiben, ob sie nun ein Programm testet oder nicht. Allerdings frage ich mich, warum bei anderen Magazinen, die längst nicht immer so vorsichtig sind wie Ihr, keine Hefte beschlagnahmt werden. Tja, das liegt wohl an der Bürokratie in Deutschland...



seufzt Christopher May aus Berlin.

Im Prinzip können wir Blattmacher mit jeder Regelung leben, die sich die Juristen und andere Bürokraten so ausdenken. Nur sollten diese Spielregeln dann gleichermaßen für alle gelten – und nicht bloß für alle im gleichen Einflußgebiet eines ganz bestimmten Staatsanwalts!

DIE GRENZEN DES GESCHMACKS

Findet Ihr es nicht etwas inkonsequent, auf der einen Seite keine jugendgefährdenden Spiele zu testen (was ja gar nicht mal verkehrt ist), andererseits aber in der Januarnummer Anzeigen wie die auf den Seiten 45, 55 bzw 76/77 zu drucken? Das sind doch nun wirklich gnadenlos billige Motive, frei nach der Devise „Sex and Crime sells"! Ich will ja nicht den Moralapostel spielen, aber etwas stutzig macht mich dieser Widerspruch doch. Zumal wenn man bedenkt, daß die leichtgeschürzten Ladies hier für Computerzubehör werben, dessen Zielgruppe doch zu einem großen Teil aus Kindern und Jugendlichen besteht. Da sehe ich die Grenzen des guten Geschmacks langsam aber sicher als überschritten an.
Noch ein paar Worte zum neuen Heft: Die Idee, jeweils ein Vollpreisspiel auf die CD zu bannen, ist natürlich genial, noch dazu zu einem solchen Preis! Die Kurztests für weniger interessante Spiele gefallen mir ebenfalls, spart man auf diese Weise doch Platz für wirklich Wichtiges. Weitere Lobpreisungen spare ich mir, die werden ohnehin in ausreichender Zahl auf Euch einprasseln, sodaß ich, auf weitere gute Beilag-Games hoffend, mit freundlichen Grüßen verbleibe

verabschiedet sich Andre Duewel von T-Online.

Die Welt ist zwar ungerecht, aber konsequenterweise wenigstens auch nicht perfekt. Auf die Welt der Anzeigen angewendet, heißt das: Nicht zuletzt die brav zahlenden Inserenten ermöglichen uns den auch von Dir gelobten Preis für Heft und Spiel(e). Da müssen wir Geschmacksfragen eben hinten anstellen. Zumal wir wirklich alle Hände voll damit zu tun haben, die meist kurz vor Redaktionsschluß eintrudelnden Anzeigen auf ihre rechtliche Unbedenklichkeit (132, 184 StGB etc.!) hin zu überprüfen.

EIN MORALISCHES ANGEBOT

...kann ich all denjenigen machen, die mich mit Lob, Kritik, Fragen, allgemeinen Vorschlägen oder konkreten Bestechungsversuchen eindecken: Ihr bekommt immer eine Antwort, sei es nun in hochoffizieller Ghostwriter-Form oder durch ein persönliches Schreiben. Vorausgesetzt natürlich, es liegt RÜCKPORTO bei, wofür Ausländer bitte Internationale Antwortscheine verwenden mögen.

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM

E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com

E-MAIL AOL:
jokerpost

E-MAIL COMPUSERVE:
104125,1742

JOKER-SHOP



DAS SAMMLER-ANGEBOT: PC JOKER-Jahrgang 93, 94 oder 95 inklusive Sammelordner.
Jahrgang 93 (1/93 und 2/93 vergriffen) DM 45.– / Jahrgang 94 (komplett) DM 50.– / Jahrgang 95 (4/95 und 6/95vergriffen) DM 45.–



JOKER-TELEFONKARTE



WHALE'S VOYAGE: Das Rollenspiel-Buch samt Komplettlösung zum Spiel

JOKER-BOX für TC-Spieler



DEMO-SOUNDS: Drei Audio-CDs voller Soundtracks der Demoszene.
DM 29.– pro CD oder das komplette Trio für DM 75.–

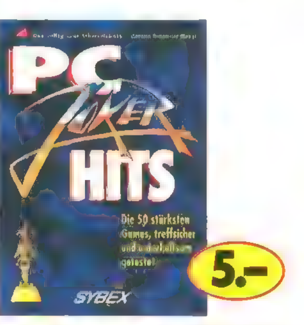


DISKETTEN-AUFKLEBER:
DM 3.– pro Bogen (= 8 Sticker)

MAUSPAD



ONLINE Kompakt



PC JOKER BUCH: Die größten Klassiker aus den PC JOKER-MAGAZINEN.



SAMMELORDNER

JOKER-SHOP



MULTIMEDIA JOKER

MULTIMEDIA JOKER CD: Mit interaktivem Magazin, Demos und vielem mehr



PC JOKER: Jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.–

PC JOKER TOTAL-CD



CD-Tasche: Praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben.



JOKER HIT COLLECTION: Die „Höhlenwelt Saga" oder „Der Schatz im Silbersee" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.

PC Joker Heft & Spiel 1/97

Ich bezahle ○ per Nachnahme ○ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

○ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
„JOKER SHOP"
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

Artikel	Ausgaben
PC Joker Heft & Spiel	☐ 1/97
PC Joker	☐ 6/92 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐10/93
	☐11/93 ☐12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94
	☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐10/94 ☐11/94 ☐12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95
	☐ 3/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐10/95 ☐11/95 ☐12/95 ☐ 1/96
	☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96
	☐11/96
PC Joker Total-CD	☐1/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐11/96
Sammler-Angebot	☐PC 93 & Sammelord. ☐PC 94 & Sammelord. ☐PC 95 & Sammelord.
Joker-Buch	☐PC Joker Hits
Multimedia Joker	☐ 8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
Multimedia Joker CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96
Joker Hit Collection	☐Nr.1 (Die Höhlenwelt) ☐Nr.2 (Der Schatz im Silbersee)
CD-Tasche	☐Stück
Demo-Sounds	☐Cyberlogik 2.00 ☐ Cyberlogik ☐ CNCD
Disksticker	☐Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐Stück
Joker-Telefonkarten	☐Stück
Mousepads	☐Stück
Sammelordner	☐Stück
Whale's Voyage Rollenspielb.	☐Stück

Oder Sie benützen die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101

Vorschau

AUSGABE 3/97 ERSCHEINT AM 4. FEBRUAR

mit zwei Hit-Spielen als Vollversionen auf CD-ROM

Die kommende Ausgabe von PC JOKER HEFT & SPIEL dürfen Sie nicht verpassen! Denn zum einen wartet wieder viel guter Lesestoff: die aktuellsten Spiele im Test, dazu die neuesten Previews, interessantesten News, Interviews und Hintergrundinformationen sowie jede Menge geprüfte Lösungshilfen. Und auf Ihren PC wartet eine Begleit-CD mit zwei Vollversionen von Spielen der absoluten Spitzenklasse – zusammen für nur **7,50 DM** am Kiosk oder sogar nochmals preisgünstiger im Abo.

SPIELE-HITS IM DOPPELPACK



CYCLEMANIA

Start frei zu einem Motorradrennen der multimedialen Extraklasse: In diese Sportsimulation hat Accolade verschiedene Feuerstühle, Strecken und Rennmodi (Einzelfahrt, Wettbewerbe) eingebaut; der User kann von der Rundenzahl über die Startposition bis hin zur Stärke der Konkurrenz nahezu alles selbst bestimmen. Sobald die per Joystick oder Tastatur gesteuerten Bikes über toll digitalisierte Straßen mit Ölpfützen, LKWs oder gar Kühen auf der Fahrbahn jagen, wird an hübschen Rendereffekten nicht gespart. Es gibt Tuning-Shop, Highscoreliste und Save-Option, fetzige Begleitmusik und sehenswerte Videoclips zu allen Strecken sowie insbesondere den spektakulären Stürzen. Ein Erlebnis!

ROBINSON'S REQUIEM

Überleben ist alles: In diesem komplexen Actionabenteuer von Silmarils werden Sie als Pionier des zweiundzwanzigsten Jahrhunderts auf sich allein gestellt in der Wildnis eines fremden Planeten ausgesetzt. Erforschen Sie die 3D-Landschaft mit ihren Dschungeln, Sümpfen, Steppen und unterirdischen Labyrinthen auf der Suche nach Wasser, Nahrung oder verwertbaren Gegenständen. Kämpfen Sie gegen phantastisch animierte Tiger, Giftspinnen, Mutanten und Seuchen. Es erwarten Sie ein unerreicht realistisches Survival-Adventure in schicker Voxelgrafik, eine handliche Maus/Iconsteuerung mit Automapping, schöne Soundbegleitung sowie mehr Herausforderungen, als Sie sich vorstellen können!



AUS DEM TERMIN-KALENDER DER REDAKTION

Specials
Die neue Prozessorengeneration: MMX
Der Höhepunkt unserer Genrerückschau: Adventures

Online
Guide zu den neuesten Multi-User-Games und Hersteller-Sites

Tests
Monkey Island 3, Perry Rhodan: Operation Eastside, Demonworld, Flying Corpse u.v.a.





